

# RPG računalne igre s tematikom srednjega vijeka i mogućnost njihove primjene u nastavi povijesti

---

Đujić, Robert

Master's thesis / Diplomski rad

2022

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:142:594477>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-03-10**



Repository / Repozitorij:

[FFOS-repository - Repository of the Faculty of Humanities and Social Sciences Osijek](#)



Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku

Filozofski fakultet Osijek

Sveučilišni diplomski studij engleski jezik i književnost, nastavnički smjer i  
povijest, nastavnički smjer

Robert Đujić

**RPG računalne igre s tematikom srednjega vijeka i mogućnost  
njihove primjene u nastavi povijesti**

Diplomski rad

Mentor: doc. dr. sc. Denis Njari

Osijek, 2022.

Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku

Filozofski fakultet Osijek

Odsjek za povijest

Sveučilišni diplomski studij engleski jezik i književnost, nastavnički smjer i  
povijest, nastavnički smjer

Robert Đujić

**RPG računalne igre s tematikom srednjega vijeka i mogućnost  
njihove primjene u nastavi povijesti**

Diplomski rad

Znanstveno područje: humanističke znanosti

Znanstveno polje: povijest

Znanstvena grana: hrvatska i svjetska srednjovjekovna povijest

Mentor: doc. dr. sc. Denis Njari

Osijek, 2022.

**Prilog: Izjava o akademskoj čestitosti i o suglasnosti za javno objavljivanje**

Obveza je studenta da donju Izjavu vlastoručno potpiše i umetne kao treću stranicu završnog odnosno diplomskog rada.

**IZJAVA**

Izjavljujem s punom materijalnom i moralnom odgovornošću da sam ovaj rad samostalno napravio te da u njemu nema kopiranih ili prepisanih dijelova teksta tuđih radova, a da nisu označeni kao citati s napisanim izvorom odakle su preneseni. Svojim vlastoručnim potpisom potvrđujem da sam suglasan da sam suglasan da Filozofski fakultet Osijek trajno pohrani i javno objavi ovaj moj rad u internetskoj bazi završnih i diplomskih radova knjižnice Filozofskog fakulteta Osijek, knjižnice Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku i Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu.

U Osijeku, datum

Robert Dujic, 601983 11 0122227470 1  
ime i prezime studenta, JMBAG

## Sažetak

Diplomski rad analizira, pristupom studije slučaja (eng. „case study“), predloške visokobudžetnih RPG (eng. „role-playing game“) računalnih igara s historiografskog i pedagoškog gledišta, odnosno, analizira se njihova povijesna autentičnost i mogućnost primjene u nastavi povijesti. U radu se analiziraju tri računalna predloška: *Assassin's Creed Valhalla*, *Ghost of Tsushima* i *Kingdom Come: Deliverance*. Prije same analize, ukratko se opisuje povijest nastanka i razvoja računalnih igara, od prve faze sve do modernoga doba. Kod navedenih računalnih igara analizira se povijesna autentičnost: odjeća i oklopi protagonista, oružja kojima rukuju, krajolik, arhitektura i općeniti prikaz srednjega vijeka u računalnom mediju. Uz analizu povijesne autentičnosti, također se razmatra i mogućnost njihove primjene u osnovnim i srednjim školama. Nakon „case study“ analize predloženih RPG naslova, zaključuje se kako računalne RPG igre mogu izvrsno doprinijeti kvaliteti nastavnoga sata ali uz prisutnost nastavnika povijesti. Analizirane računalne RPG igre sadrže anakronizme i povijesne netočnosti koje nastavnici povijesti moraju ispraviti kako učenici ne bi došli do krivih zaključaka. Dodatno se navodi kako se anakronizmi i povijesne netočnosti mogu ispraviti uz računalne modifikacije. Za kraj, opisuje se što je to prijenos igara uživo (eng. „cloud streaming“) i kako se taj servis može iskoristiti u školama. Zaključuje se kako je „cloud streaming“ brz, efikasan i jeftin način za pokrenuti zahtjevne igre na nastavi povijesti.

**Ključne riječi:** RPG (role-playing games), računalne igre, srednjovjekovna tematika, nastava povijesti, servisi za prijenos igara uživo.

## Sadržaj

1. Uvod.....	1
2. Karakteristike RPG (role-playing) igara.....	3
3. Povijest računalnih RPG igara.....	7
3.1 Prva faza.....	7
3.2 Druga faza.....	8
3.3 Treća faza.....	9
3.4 Četvrta faza.....	10
3.5 Predmoderno doba.....	11
3.6 Moderno doba.....	12
4. Case-study analize.....	14
4.1 <i>Assassin's Creed Valhalla</i> .....	17
4.2 <i>Ghost of Tsushima</i> .....	25
4.3 <i>Kingdom Come: Deliverance</i> .....	33
5. Zaključak.....	39
6. Popis literature.....	41

## 1. Uvod

Osobna računala i kućne konzole u suvremenom su svijetu stvar svakodnevnice. U posljednjih desetak godina industrija igara postala je veća i profitabilnija od filmske i glazbene industrije zajedno. Svake godine, veliki izdavači različitih žanrova zarađuju milijarde dolara te je vrijednost njihovih dionica u stalnome rastu. Uz velike izdavače poput Bethesda, BioWarea, CD Projekt Reda i Ubisofta, sve veću ulogu u industriji imaju i nezavisni izdavači koji prave igre nižega budžeta, ali koje često dožive veliki komercijalni uspjeh. Očekuje se kako će udio industrije igara u ekonomiji samo rasti. Treba pronaći načine kako inkorporirati igre u nastavu i na taj način podići interes učenika za predmetom povijesti.

Cilj ovoga rada analizirati je tri povijesne RPG igre srednjovjekovne tematike s fantastičnim elementima i mogućnost njihove primjene u nastavi povijesti. Istražit će se povijesna autentičnost *Assassin's Creed Valhalla*, *Ghost of Tsushima* i *Kingdom Come: Deliverance*. Sve tri igre odabrane su stoga što su recentne, aktualne, visokobudžetne, vrlo popularne, pripadaju RPG žanru i zbog njihove srednjovjekovne tematike, ali i zbog kronološke i geografske razlike koju predstavljaju. Fantastični/povijesni RPG *Assassin's Creed Valhalla* odabran je za „case study“ analizu zato što je smješten u ranom srednjem vijeku tijekom vikinške invazije Britanije, razdoblju koje je slabo obrađeno u popularnoj kulturi. Upravo se iz toga razloga zanemaruju fantastični elementi igre kako bi se proučila točnost stvarnih događaja i povijesnih činjenica. Analizirat će se jesu li Vikinzi povijesno točno prikazani i odstupaju li igra od povijesne stvarnosti. Povijesni RPG *Ghost of Tsushima* odabran je zato što je smješten u trinaestome stoljeću i zbog toga što prikazuje samuraje i mongolsku invaziju otoka Tsushima na dramatičan način. Igra je također odabrana zbog svoje visokobudžetne produkcije. Povijesni RPG *Kingdom Come: Deliverance* odabran je zato što je smješten u kasnom srednjem vijeku, u Bohemiji i zbog toga što se igra reklamirala kao povijesno najtočniji naslov do sada. Bitno je poštovati li igre duh vremena u koje su smještene, odnosno jesu li nošnje, oklopi i oružja koja protagonisti koriste povijesno točna, kao i krajolik i arhitektura. Također, treba ustvrditi prikazuju li igre razdoblje feudalnoga Japana, srednjovjekovne Engleske i Bohemije na prikladan i autentičan način te u kojoj mjeri odstupaju od povijesne točnosti kako bi bile zabavnije široj publici.

Polazeći od toga da su razvijanje lika i skupljanje iskustva ono što odlikuje računalne RPG igre, može se zaključiti kako naslovi koji se analiziraju u radu spadaju pod tu kategoriju. U *Assassin's Creed Valhalla*, *Ghost of Tsushima* i *Kingdom Come: Deliverance* igrači nemaju mogućnost izrade vlastitoga lika ali postoje tzv. „drva vještina“ (eng. „skill trees“) i skupljanje

iskustva, kao i veliki otvoreni svjetovi koje igrači mogu slobodno istraživati. U *Ghost of Tsushima*, igrači se kao samuraj Jin Sakai suprotstavljaju mongolskim osvajačima ili smišljaju haiku poeziju. U *Assassin's Creed Valhalla* igrači su stavljeni u ulogu skandinavskoga ratnika ili ratnice Eivor. U *Kingdom Come: Deliverance*, igrači započinju igru kao nesposobni i lijeni Henri, sin lokalnoga kovača kojega tijekom igre mogu pretvoriti u vještoga viteza. Sve tri igre smještene su u srednjovjekovno razdoblje zbog čega odgovaraju potrebama rada.

Igre će se analizirati i s pedagoškog gledišta: jesu li igre prikladne za učenike osnovnoškolske i srednjoškolske dobe, sadrže li previše povijesnih netočnosti, mogu li navesti učenike na krive zaključke, jesu li škole u Republici Hrvatskoj dovoljno opremljene za takvu vrstu nastave i koliko bi korištenje računalnih igara narušavalo tijekom sata. Analizirat će se i ograničenja moderne nastave u Republici Hrvatskoj kao i prijedlozi mogućih rješenja.



## 2. Karakteristike RPG (role-playing) igara

Postoji nekoliko različitih elemenata koji karakteriziraju računalne RPG (hrv. „igre igranja uloga“) naslove. Igre ove vrste privlače nekoliko različitih tipova igrača te je teško svrstati njihove razne pod-žanrove pod jednu sveobuhvatnu definiciju. Unatoč tome, svi pod-žanrovi RPG igara imaju zajedničke korijene kao i neke igraće elemente, što može pomoći pri njihovoj klasifikaciji.

Povijest i razvitak računalnih RPG igara započinje sa stolnim igrama koje su se igrale uz pomoć olovke i papira. Prva i najpoznatija igra ove vrste jest *Dungeons & Dragons (D&D)* čije je prvo izdanje izašlo 1974. godine. Povijest RPG računalnih igara više će se analizirati u sljedećem poglavlju. Ovdje je dovoljno spomenuti kako je *Dungeons & Dragons* bio komercijalni uspjeh i kulturni fenomen koji je uspostavio temelje budućih računalnih igara RPG žanra.<sup>1</sup> Dakako, *D&D* nije jedini dio popularne kulture koji je utjecao na računalne RPG igre s fantazijskom ili srednjovjekovnom tematikom. Fantazijska literatura, kao što je *Gospodar prstenova* ili *Dina* zasigurno su ostavili dubok trag na evoluciju RPG igara i ostalih žanrova.

Neki od zajedničkih elemenata računalnih RPG igara su: upravljanje vlastitim likom, život u fiktivnom i otvorenom igraćem svijetu, interakcije sa „non-player“ likovima (eng. „NPC“), nasumični elementi (eng. „RNG“), napredovanje vještina, skupljanje iskustvenih bodova (eng. „experience points“ ili „XP“), odabir životne pozadine protagonista i slično.<sup>2</sup> Ne dijele sve računalne RPG igre iste elemente. Neke igre više su usredotočene na igranje uloga, a neke na akciju i mehanike borbe. U *The Witcher 3: Wild Hunt*, jednoj od najpopularnijih računalnih RPG igara prošloga desetljeća, igrač ne pravi vlastitoga lika ili vješca već igra kao Geralt, protagonist *The Witcher* serijala knjiga. Geralt ima razrađenu priču, osobnost, prošlost i motivacije.<sup>3</sup> Međutim, igra naglasak stavlja na akciju, napredovanje Geraltovih sposobnosti i opreme kao i donošenje odluka koji mogu utjecati na ishod priče, likova i igraći svijet.

Drugi primjer popularne računalne RPG igre bio bi *Dragon Age: Origins*. *Dragon Age: Origins* računalna je RPG igra s naglaskom na priču, dijaloge i interakciju s drugim NPC likovima, koja se može igrati iz ptičje perspektive ili s kamerom iza ramena. U *Dragon Age: Origins* igrači izrađuju vlastitoga lika kojega mogu imenovati po želji. Međutim, drugi ga NPC likovi oslovljavaju sa „The Warden“. U *Dragon Age: Origins*, koji inspiraciju vuče iz *D&D*,

---

<sup>1</sup> Frans Mätyrä, „role-playing games (RPGs)“, u *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming* (Santa Barbara: Greenwood, 2012), 540.

<sup>2</sup> Mätyrä, *Encyclopedia of Video Games*, 540-544.

<sup>3</sup> „The Witcher 3: Wild Hunt“, thewitcher.com, pristup ostvaren 3. VIII. 2022., <https://www.thewitcher.com/en/witcher3>

*Gospodara prstenova* i starijeg serijala računalnih RPG igara *Baldur's Gate*, igrači kontroliraju cijeli skupinu heroja (eng. „party“) koji imaju različite sposobnosti i uloge. Igrači skupljaju nove članove kako napreduju kroz igru te s istima mogu uspostaviti dublje odnose, uključujući i romantične veze. Borba u *Dragon Age: Origins* kombinacija je sukoba u pravom vremenu (eng. „real-time combat“) i borbe na poteze, budući da se igra može pauzirati kako bi se suborcima izdale naredbe. Glavni antagonist igre je zmaj kojega stanovnici zemlje Ferelden nazivaju „arkdemonom“ (eng. „archdemon“).<sup>4</sup> *The Witcher 3* i *Dragon Age: Origins* iz igračke perspektive vrlo su različite igre, ali i jedna i druga smatraju se računalnim RPG naslovima. Dva glavna elementa koja dijele su iskustveni bodovi i razvijanje sposobnosti.

Može se reći da povijest računalnih RPG igara započinje u obliku stolne, društvene igre koja se igra uz pomoć olovki i papira.<sup>5</sup> *Dungeons & Dragons* postavio je temelje mnogih budućih računalnih RPG igara. Prvi, ali ne i najvažniji element, budući da nije prisutan u svim računalnim RPG igrama, jest izrada vlastitoga lika.<sup>6</sup> U svakom *D&D* izdanju igrači mogu osmisлити lika po vlastitim željama i ukusima. Mogu mu odrediti rasu: čovjek, vilenjak, patuljak, goblin i slično. Klasu: barbar, ratnik, čarobnjak, lovac, razbojnik itd. i njegov moralni poredak: neutralno dobar, kaotično zao ili zakonito neutralan. Igrači zatim odabiru početničke vještine i dodjeljuju im određenu količinu iskustvenih bodova. Neke od vještina mogu biti: upravljanje oružjem s dvije ruke, destruktivna magija, karizma, inteligencija, snaga i slično. S napredovanjem kroz kampanju i skupljanjem iskustva igrači mogu skupiti dodatne bodove za napredovanje svoga lika. Također mogu odabrati početnu opremu: prsni oklop, štitnici za ruke i noge, šljem, prsluk, putne torbe, sjekire, mačevi, čarobni štapovi, lukovi i strijele i tobolci. Opremu kasnije mogu zamijeniti sa snažnijom vrstom predmeta.<sup>7</sup>

Drugi element, koji je prisutan u skoro svim računalnim RPG igrama, jest skupljanje iskustva i napredovanje lika.<sup>8</sup> Neku računalnu igru teško bi bilo klasificirati pod RPG žanr kada ne bi imala sustav napredovanja glavnoga lika. Igre koje su usredotočene na priču, akciju i glavnoga protagonista nazivamo akcijsko-avanturističkim igrama.<sup>9</sup> Neki primjeri takvih igara su *Tomb Raider*, *Uncharted* ili *The Last of Us*. Međutim, samo zato što igra ima sustav napredovanja igračevog lika ne znači da je u pitanju računalna RPG igra. Sustav napredovanja

---

<sup>4</sup> „Dragon Age: Origins“, IMDb, pristup ostvaren 4. VIII. 2022., <https://www.imdb.com/title/tt1541718/>

<sup>5</sup> Mätyrä, *Encyclopedia of Video Games*, 540-544.

<sup>6</sup> *Isto*, 540-544..

<sup>7</sup> „D&D Character Sheets“, *Dungeons & Dragons*, pristup ostvaren 4. VIII. 2022., <https://dnd.wizards.com/resources/character-sheets>

<sup>8</sup> Mätyrä, *Encyclopedia of Video Games*, 540-544.

<sup>9</sup> *Isto*, 540-544.

u *Dungeons & Dragons* preuzet je, izmijenjen i nadograđivan za razne računalne RPG igre. U *D&D* likovima se mogu nadograđivati brzina, snaga, spretnost, izdržljivost, inteligencija, mudrost i karizma. Također se može odrediti koliko je igračev lik talentiran u određenim vještinama, koliko jezika poznaje ili koje alate zna koristiti.<sup>10</sup>

Postoji još nekoliko role-playing elemenata koji se mogu pronaći u računalnim RPG igrama, poput: donošenje odluka, odabir dijaloga, igranje uloga, izrada predmeta, kupovina imovine itd. Svi ovi elementi prisutni su u gotovo svim RPG igrama. Međutim, izrada likova i njihovo napredovanje fundamentalni je dizajn koji je utjecao na početak razvoja računalnih RPG igara.

Računalne RPG igre imaju svoje korijene u stolnoj igri *Dungeons & Dragons*, ali njihova prava povijest započinje 1979. godine s izlaskom igre *Akalabeth: World of Doom*. Igra se smatrala „...svetim gralom: beskonačnom fantazijskom igrom uloga na dodir tipke.“<sup>11</sup> *Akalabeth* je izradio Richard „Lord British“ Garriott. Bila je to vrlo skromna igra, s ručno crtanom 2D grafikom, koja se prodavala u plastičnim vrećicama umjesto u posebno izrađenim kutijama.

Prema opisu igre, *Akalabeth* je bio rajski svijet gdje su ljudi i životinje živjeli u skladu i izobilju. To Zlatno doba prekinuto je dolaskom Mondaina na vlast, drugoga brata pokojnoga kralja Wolfganga, koji se okrenuo zlu. Mondain je počeo graditi velebne tamnice koje su štitili lopovi i kosturi, kao i zla stvorenja iz mračnih dubina: demoni i balrozi.<sup>12</sup> Može se vidjeti utjecaj ne samo igre *Dungeons & Dragons* (tamnice i demoni) već i *Gospodara prstenova* (balrozi). Lord British (pseudonim kreatora igre) porazio je Mondaina, a igračima je ostavio zadatak uklanjanja zla koje se skrivalo u tamnicama.

Prije izlaska *Akalabetha*, nije postojala komercijalno uspješna računalna RPG igra. Garriott je kao član organizacije „Društvo za kreativne anakronizme“, polaznik renesansnih sajмова i gospodar tamnica u *Dungeons & Dragons* imao puno iskustva u izradi priča, likova i svjetova. Međutim, nije znao kako izraditi uspješnu računalnu RPG igru budući da je industrija

---

<sup>10</sup> „Characters“, *Dungeons & Dragons*, pristup ostvaren 4. VIII. 2022., <https://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-is-dnd/classes/fighter>

<sup>11</sup> Matt Barton i Shane Stacks, *Dungeons & Desktops: The History of Computer Role-playing Games Second Edition* (Boca Raton: CRC Press, 2019.), 1.

<sup>12</sup> Isto, 2.

video igara još uvijek bila u svojim začetcima. *Dungeons & Dragons* bio je uspješan i postojalo je tržište za takvim igrama, ali nitko se nije usudio krenuti u njihovu izradu.<sup>13</sup>

Današnji razvojni studiji imaju pristup mnogim efikasnim i korisnim alatima (eng. „game engine“) s kojima mogu izraditi kvalitetne i kreativne igre. Međutim, izrada video igara mukotrpan je i dugotrajan proces koji zahtjeva puno vremena, novca i truda. Richardu Garriottu bilo je još teže kada je sedamdesetih godina prošloga stoljeća krenuo u izradu prve računalne RPG igre. Jedina pomoć koju je imao bile su knjige poput *Apple II Basic Programming Manual*. Unatoč svemu, uspio je naučiti programski jezik BASIC te dizajnirati i programirati svoju prvu igru.<sup>14</sup> Unatoč svim poteškoćama s kojima se Garriott susreo, igra je bila uspješna i prodala se u nekoliko desetaka tisuća kopija.

Industrija video igara daleko je dogurala od izlaska *Akalabetha*. Neki od najpopularnijih računalnih RPG igara današnjice su: *The Elder Scrolls V: Skyrim*, *Divinity: Original Sin 2*, *The Witcher 3: Wild Hunt* i *Kingdom Come: Deliverance*. Ove RPG igre nastale su u modernome dobu povijesti računalnih RPG igara. Za potrebe rada, povijest računalnih RPG igara periodizirati će se na sljedeći način: prva faza, druga faza, treća faza, četvrta faza, predmoderno i moderno doba. Svaki će se period detaljnije istražiti u sljedećim poglavljima.

---

<sup>13</sup> Barton i Stacks, *Dungeons & Desktops*, 3.

<sup>14</sup> *Isto*, 3.

### 3. Povijest računalnih RPG igara

#### 3.1 Prva faza

Povijest računalnih RPG igara započinje sedamdesetih godina prošloga stoljeća. Sedamdesetih je godina industrija video igara bila u svojim ranim začetcima. Osobna računala, koja još uvijek nisu imala pristupačnu cijenu, sporo su prodirala u obiteljske domove. Dio populacije koji je imao najveći pristup računalima zapravo su bili fakultetski studenti. Prema Bartonu i Stacksu, do ranih sedamdesetih bila je „...rijetkost pronaći veliki studentski kampus koji nije imao barem par računala, poput DEC PDP-10.“ Upravo će na ovim uređajima nastati prve verzije računalnih RPG igara.<sup>15</sup>

Tadašnji studenti koji su radili na prvim računalnim RPG igrama nisu bili upoznati s načinima očuvanja izvornoga koda (eng. „source code“) zbog čega su mnoge igre, koje su bile ključne za budući razvoj računalnih RPG-a, pale u zaborav. Profesori i prodekani nisu imali blagonakloni stav prema korištenju fakultetskih sustava za izradu i igranje računalnih igara pa bi obrisali njihove izvorne kodove. Primarni cilj korištenja računala na fakultetima trebala je biti izrada lekcija i materijala za nastavu.<sup>16</sup> Međutim, specifična priroda tih ranih sustava za zajedničko učenje utjecat će na razvoj računalnih RPG igara i igara poput *World of Warcraft*<sup>17</sup> ili *Ultima Online*<sup>18</sup>, MMO (eng. „massively multiplayer online“) RPG igara gdje tisuće igrača igraju u zajedničkome, dijeljenome svijetu u pravome vremenu.

Sačuvano je malo pouzdanih izvora o prvoj fazi povijesti računalnih RPG igara. Ono što se zna jest da su prvi razvojni timovi zajednički proizvodili računalne RPG igre po uzoru na *D&D* na sustavu zvanom PLATO.<sup>19</sup>

Postoji mogućnost da je prva računalna RPG igra nastala i prije prvoga izdanja igre *Dungeons & Dragons*, ali ne postoje pouzdani izvori koji bi to potvrdili. Sačuvani primjer računalne RPG igre iz toga razdoblja jest *pedit5* autora Rusty Rutherford, dizajniran za PLATO

---

<sup>15</sup> Barton, Stacks, *Dungeons & Desktops*, 42.

<sup>16</sup> Isto, 43.

<sup>17</sup> *World of Warcraft* računalna je MMORPG igra razvojnoga studija Blizzard. Igra je smještena u izmišljenome svijetu Azeroth koji je dom različitim rasama i civilizacijama. Igrač može odabrati rasu i klasu svoga lika što ga smješta u jednu od dvije frakcije: The Alliance i The Horde. Igrači moraju surađivati kako bi porazili najsnažnije protivnike u igri poput demona i zmajeva.

<sup>18</sup> *Ultima Online* računalna je MMORPG igra smještena u izmišljeni svijet Britanije (eng. „Britannia“). *Ultima Online* sadrži „sandbox“ igraće elemente što znači da igrači sami stvaraju svoje avanture. Igrači mogu izraditi vlastiti oklop, oružja, kuće i namještaj i odabrati hoće li njihov lik biti zaštitnik nevinih, zlikovac ili nešto između.

<sup>19</sup> Brad King, John Borland, *Dungeons and Dreamers: The Rise of Computer Game Culture* (Emeryville: The McGraw-Hill Companies, 2003.), 28.

sustav. Rutherford je često morao tražiti kompromisna rješenja pri izradi igre budući da je PLATO imao ograničenu pohranu. Morao je izraditi samo jedan nivo s četrdeset do pedeset prostorija nasumičnog redoslijeda čudovišta. Rutherford je u *pedit5* pokušao ubaciti što više D&D elementa pa se igračev lik tako mogao boriti, pobjeći ili koristiti magiju. Prema Rutherfordu, *pedit5* bila je primitivna igra, ali i „...iznenađujuće napeta i zarazna“.<sup>20</sup>

Poznati naslovi iz toga doba su: *Dungeon*, *Colossal Cave Adventure*, *Zork*, *DND*, *Oubliette*, *Moria*, *Avatar* i *Orthanc*. S dolaskom prvih komercijalnih igara za kućna računala završava prva faza povijesti računalnih RPG igara. Druga faza bila je puno lakša za dokumentirati zbog zaštite autorskih prava i izvornoga koda, zbog čega se većina igara može igrati i danas.<sup>21</sup>

### 3.2 Druga faza

Druga faza započinje s računalnom revolucijom kasnih sedamdesetih godina prošloga stoljeća. Računalna revolucija značajna je u povijesti računalnih RPG igara zato što je po prvi puta omogućila programerima da zarađuju izrađujući video igre.<sup>22</sup> Međutim, još uvijek je teško odrediti prvu računalnu RPG igru. Mnogi su izrađivali igre za sebe ili uski krug prijatelja bez da bi ih ikada pustili u javnost. Često bi se na glavnom izborniku igre nalazila jedna godina izlaska, a na pakiranju druga. Većina izdavačkih kuća, koje su izdavale prve računalne RPG igre, više ne postoji, a one koje postoje nisu očuvale relevantnu dokumentaciju. Iako je teško odrediti prvi pravi računalni RPG, postoji puno naslova iz ovoga razdoblja koji su utjecali na budući dizajn RPG igara. Prva takva igra je *The Wizard's Castle*<sup>23</sup> razvojnoga programera Joseph Power. *The Wizard's Castle* nije se prodavala na disku ili kazeti, već se printala u informatičkim časopisima. Ovakav koncept možda čudno zvuči, no ima smisla s obzirom na povijesni kontekst. U pitanju nije bila stolna igra koja se igrala s olovkom i papirom, kao što je *Dungeons & Dragons*, već igra za osobna računala, čiji se izvorni kod mogao isprintati na stranicu časopisa i potom programirati u računalo.<sup>24</sup> Diskovi i kazete bili su izrazito skupi za

---

<sup>20</sup> Barton, Stacks, *Dungeons & Desktops*, 43-44.

<sup>21</sup> *Isto*, 45-60.

<sup>22</sup> *Isto*, 61-63.

<sup>23</sup> *The Wizard's Castle* tekstualna je RPG igra za računala. Igrač može odabrati rasu svoga lika: vilenjak, čovjek, patuljak ili hobbit. Svaka rasa ima drugačije statistike (snaga, inteligencija i spretnost). Igrači također odabiru početna oružja i oklop. Cilj igre pronaći je magičnu kuglu čarobnjaka Zot koja sadrži veliku moć. Kako bi u tome uspjeli, moraju istraživati dvorac pun čudovišta i zamki.

<sup>24</sup> Barton, Stacks, *Dungeons & Desktops*, 65-66.

proizvodnju. Budući da su tadašnja računala imala vrlo malu pohranu, izvorni kodovi za igre i programe bili su kratki. Iz toga razloga su se igre prodavale unutar časopisa.<sup>25</sup>

*The Wizard's Castle* nije utemeljen na srednjovjekovnoj povijesti koliko na fantastičkoj literaturi, posebno na *Gospodaru prstenova* budući da se u igri može igrati kao vilenjak, patuljak i hobbit. Unatoč tome, važno je spomenuti *The Wizard's Castle* budući da je igra utjecala na daljnji razvoj računalnih RPG naslova sve do modernoga doba. Međutim, čak se i u *The Wizard's Castle* mogu primijetiti elementi srednjega vijeka. Igra se odvija u velikome dvorcu, građevini koja je simbolična za srednjovjekovno razdoblje. Igrač koristi razne oklope i oružja poput mačeva i sjekira, tipična ratnička oružja koja nisu vizualno prikazana zbog nedostatka grafike. Također, u igri se spominje čarobnjak Zot, što aludira na srednjovjekovni mit o čarobnjaku Merlinu, Arturovom savjetniku i zaštitniku.<sup>26</sup>

### 3.3 Treća faza

U trećoj fazi povijesti računalnih RPG igara standardizira se izrada računalnih RPG igara. Potencijalni razvojni programeri prebacuju se s programskog jezika BASIC na asemblerski jezik (eng. „assembly language“) uz čiju pomoć su se mogli direktno spojiti na korisničko sučelje osobnih računala i otključati njihov potencijal. U trećoj fazi nastaju RPG franšize, zbog čega računalne RPG igre prestaju biti eksperimenti. Najpoznatije franšize iz ovoga razdoblja su *Ultima* i *Wizardry*. *Ultima* je posebno važna franšiza budući da je trajala više od dvadeset godina. Prvi dio *Ultima I: The First Age of Darkness*<sup>27</sup> izašao je 1981. godine<sup>28</sup> te je inspirirao druge popularne franšize poput *Final Fantasy* ili *Dragon Quest*.<sup>29</sup>

*Ultima* serijal kreirao je Garriott koji je ostvario uspjeh sa svojom prvom računalnom RPG igrom *Akalabeth*. Iako je *Akalabeth* bio financijski uspjeh i stekao puno fanova, Garriott nije bio zadovoljan. Stoga je započeo rad na *Ultima* serijalu uz pomoć svoga prijatelja i partnera Kena Arnolda.<sup>30</sup> Arnold je pomogao Garriottu izraditi asemblerski kod za „grafiku temeljenu na pločicama“ koja je neodoljivo podsjećala na mnoge stolne igre koje su popularne i danas. Uz pomoć grafike temeljene na pločicama, Arnold i Garriott mogli su zaobići ograničenu

---

<sup>25</sup> Barton, Stacks, *Dungeons & Desktops*, 66.

<sup>26</sup> „Merlin“ Hrvatska enciklopedija, pristup ostvaren 7. IX. 2022., <https://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=40227>

<sup>27</sup> *Ultima I: The First Age of Darkness* prva je računalna RPG igra u *Ultima* serijalu. Igra je smještena u zemlji Sosaria, a igrači moraju uništiti dragulj besmrtnosti. Zli čarobnjak Mondain koristi dragulj besmrtnosti kako bi porobio slobodne zemlje Sosarije. Igrači su mogli odabrati između četiri rase: čovjek, vilenjak, patuljak i bobbbit a upravljali su svojim likom iz ptičje perspektive.

<sup>28</sup> King, Borland, *Dungeons and Dreamers*, 50-51.

<sup>29</sup> Barton, Stacks, *Dungeons & Desktops*, 81-82.

<sup>30</sup> King, Borland, *Dungeons and Dreamers*, 41-51.

pohranu tadašnjih računala i izraditi velike, raznobojne okoliše. Mogli su reciklirati pločice kako bi izradili drugačije scene. Takav dizajn Garriottu je omogućio izradu velikoga igraćega svijeta.<sup>31</sup>

Iako *Ultima* danas više nije popularna kao prije, predstavila je neke revolucionarne ideje. Kasniji serijali poput *The Elder Scrolls* iskoristit će određene *Ultima* elemente u svome dizajnu. Jedna takva ideja bila je spoj istraživanja otvorenoga svijeta iz ptičje perspektive i istraživanje tamnica iz prvoga lica. *Ultima* je postala komercijalno uspješna i bila hvaljena zbog svoje veličine i vizije.

### 3.4 Četvrta faza

U četvrtoj fazi povijesti računalnih RPG igara dolazi do nagloga napretka u izradi osobnih računala, audiovizualnom dizajnu i dizajnu svjetova i priča. Poznate franšize kao što su *Phantasie*, *The Bard's Tale*, *Might and Magic*, *Dungeon Master* i *Wasteland* nastat će u ovome razdoblju. 1985. jedna je od najvažnijih godina za industriju računalnih RPG igara. Nikada prije nije izašlo toliko puno visokokvalitetnih RPG naslova istovremeno. Najutjecajniji bio je *Tales of the Unknown Vol.1: The Bard's Tale* razvojnoga studija Interplay. *The Bard's Tale* započeo je istoimenu franšizu računalnih RPG igara. *The Bard's Tale* popularizirao je RPG žanr ne samo među tvrdokornim fanovima, već i među širom publikom, zahvaljujući svojoj intuitivnosti.<sup>32</sup>

*The Bard's Tale* dokazao je kako računalne RPG igre nisu namijenjene samo igračima s puno prijašnjeg iskustva. *Tales of the Unknown Vol. 1: The Bard's Tale* razvio je Michael Cranford te je pušten u prodaju 1985. godine za *Commodore 64* i *Apple II* računala. Prema riječima Bartona i Stacksa, ovaj je RPG naslov bio toliko privlačan široj publici da će trebati proći dvanaest godina do izlaska akcijske RPG igre *Diablo* kako bi ju skinula s trona.<sup>33</sup> Igra je uistinu bila toliko popularna da je po njezinom izlasku lansiran i istoimeni serijal od osam romana.<sup>34</sup>

*The Bard's Tale* bio je izazovan čak i za iskusne igrače. Igrač je upravljao družinom maksimalne veličine do šest likova, koji su u početku dosta slabi i loše opremljeni. Naglasak je stavljen na borbu s nasumičnim čudovištima i na istraživanje tamnica, kao i klasično razvijanje lika. Glavni cilj igre pronaći je i ukloniti zlog čarobnjaka Mangara mračnog, koji ugrožava grad

---

<sup>31</sup> Barton, Stacks, *Dungeons & Desktops*, 83.

<sup>32</sup> Barton, Stacks, *Dungeons & Desktops*, 108-114.

<sup>33</sup> King, Borland, *Dungeons and Dreamers*, 162-163.

<sup>34</sup> Barton, Stacks, *Dungeons & Desktops*, 115.



pod nazivom Skara Brae. Igra nije bila puno drugačija od *Ultime* ili *Wizardry*, osim što je imala bolju grafiku i zvučne efekte. Igra se razlikovala po određenim igračim elementima. Protagonist igre nije bio mišićavi ratnik ili mudri čarobnjak, već bard (hrv. „pjevač“) koji svira srednjovjekovni instrument. Bard je uprizoren i na kutiji gdje ga se može vidjeti u središtu pozornosti, kako pjeva avanturističke pjesme. Igračev lik nije aktivno sudjelovao u borbi već je osnaživao druge članove družine uz magiju i pjesme. Igrači su kroz napredovanje četiri različite klase mogli otključati petu i najjaču klasu poput arkmaga, spoja čarobnjaka i maga. Prema riječima razvojnoga programera Cranforda „igra je imala dušu“ zbog čega se toliko dobro prodavala.<sup>35</sup> Postoje i drugi elementi koji su prisutni u prijašnjim računalnim RPG igrama, ali su u *The Bard's Tale* bili kvalitetnijeg dizajna.

*Tales of the Unknown Vol. 1: The Bard's Tale* pun je srednjovjekovnih elemenata. Iako nije u potpunosti utemeljen na srednjovjekovnoj stvarnosti, zbog prisutnosti fantastičkih elemenata poput zlih čarobnjaka i čudovišta, *The Bard's Tale* i dalje se može smatrati srednjovjekovnom igrom. Glavni element igre, koji se najviše ističe u naslovu i promidžbenim materijalima, jest klasa bard koju igrač može kontrolirati. Bardovi doista i jesu postojali i bili su neizostavan dio srednjovjekovne kulture. Bardovi su bili dvorski ili plemenski pjevači junačkih spjevova u zemljama Irske, Škotske, Walesa i Bretanje. Svirali su liru i poticali na hrabrost pjevajući o junačkim djelima.<sup>36</sup> U igri je poticanje na hrabrost prikazano povećanim statistikama suboraca, što je zanimljiv način pretvorbe povijesne stvarnosti u igračić element. *The Bard's Tale* inspirirat će buduće računalne RPG igre sa srednjovjekovnom i/ili fantastičkom tematikom te će bardovi postati neizostavna klasa velikoga broja RPG igara.

### 3.5 Predmoderno doba

Početak devedesetih godina prošloga stoljeća, tradicionalni žanrovi poput avanturističkih i računalnih RPG igara zapostavljeni su u korist 3D akcijskih igara kao što su *Doom*<sup>37</sup>, *Quake*<sup>38</sup> i *Half-Life*<sup>39</sup>. Međutim, vrlo brzo će na scenu stupiti neki od najpopularnijih RPG franšiza današnjice, kao što su: *Baldur's Gate*, *The Elder Scrolls*, *Diablo*, *Fallout* i

---

<sup>35</sup> Barton, Stacks, *Dungeons & Desktops*, 116.

<sup>36</sup> „Bard“ Hrvatska enciklopedija, pristup ostvaren 7. IX. 2022., <https://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=40227>

<sup>37</sup> *Doom* je trodimenzionalna pucačina iz prvoga lica razvojnoga studija id Software izdana 1993. godine. Igrači su stavljeni u ulogu Doomguya, svemirskoga marinca koji se na Marsu bori protiv invazije demona iz pakla.

<sup>38</sup> *Quake* je još jedna trodimenzionalna pucačina iz prvoga lica razvojnoga studija id Software. Prvi je puta izdana 1996. godine. Igrači u igri *Quake* moraju zaustaviti istoimenog neprijatelja koji šalje odrede smrti na Zemlju kako bi testirao snagu čovječanstva.

<sup>39</sup> *Half-Life* je trodimenzionalna pucačina iz prvoga lica razvojnoga studija Valve izdana 1998. godine. Igra prati nijemoga protagonista Gordona Freemana koji mora pobjeći iz istraživačkog centra Black Mesa nakon što vanzemaljci napadnu postrojenje.

*Planespace: Torment*. Bitno je napomenuti kako su razvojni studiji kao što su Bethesda, BioWare ili Blizzard imali izvrsne predloške koje su mogli redizajnirati i unaprijediti. Također su imali pristup puno snažnijim računalima i operativnim sustavima.<sup>40</sup>

Računalni RPG naslovi u prvoj su polovici devedesetih godina prošloga stoljeća nestali sa scene. Popularnost im nije bila visoka kao prije, a igrači su bili željni novih žanrova i multiplayer iskustava. Međutim, 1994. godine izaći će prvi dio jedne od najpopularnijih igračih franšiza današnjice: *The Elder Scrolls: Arena*. Izdavač za *Arena* bio je U.S. Gold, a igra je imala trodimenzionalnu grafiku u pravome vremenu iz prvoga lica. Kamera je bila smještena iznad ramena, a istraživanje i borba odvijala se iz sekunde u sekundu, umjesto na poteze. Dizajn nivoa bio je proceduralan što znači da bi se izgled i raspored tamnica svaki puta mijenjao. *The Elder Scrolls: Arena* imala je rudimentarnu priču. U igri je bilo potrebno pronaći osam nestalih komada štapa Kaosa kako bi se moglo spasiti tamrielskoga cara iz dimenzionalnoga zatvora. Tamriel je kontinent na kojemu je smještena radnja igra. U nastavcima će se istraživati različite regije kao što su Daggerfall, Morrowind, Cyrodiil i Skyrim. *The Elder Scrolls: Arena* razlikovala se po svojim sustavima napredovanja. U igri se nije upravljalo družinom likova već jednim likom u pravome vremenu. Što se tiče oklopa, sustav odabiranja i napredovanja opreme bio je detaljniji nego u drugim RPG naslovima. Tako se likove moglo opremiti šljemovima, štitnicima za ramena, ruke i noge, verižnjačama i čizmama. Sva oprema morala se popravljati, u protivnom bi postala previše oštećena za korištenje.<sup>41</sup>

### 3.6 Moderno doba

Moderno doba računalnih RPG igara najvažnije je za potrebe ovoga rada. Najveći razvojni studiji RPG igara današnjice su Bethesda, BioWare, CD Projekt Red, Larian Studios i poneki japanski studio, poput studija FromSoftware i Square Enix.

Moderno doba karakterizira skupa produkcija i pristup naprednim alatima za izradu video igara poput *Unity* ili *Unreal Engine*. Iako je u modernom dobu naglasak stavljen na akcijsku borbu, igrane scene i otvorene svjetove, razvojni programeri iskoristili su skokove u tehnologiji kako bi klasičnoj formuli računalnih RPG igara dali novo, moderno ruho. Primjeri takvih igara su *Baldur's Gate 3* i *Divinity: Original Sin II*. Visoki razvojni budžet, naglasak na borbu u pravome vremenu, napredna 3D grafika, perspektiva iz prvoga ili trećega lica i velik broj igranih scena elementi su koji karakteriziraju dizajn modernih igara. Jedinu razvojnu studiju

---

<sup>40</sup> Barton, Stacks, *Dungeons & Desktops*, 319-320.

<sup>41</sup> *Isto*, 333-335.

koji su u mogućnosti napraviti visokobudžetne RPG naslove su potpomognuti najvećim izdavačkim kućama u industriji video igara.<sup>42</sup>

Međutim, postoji par iznimaka kao što su *Pillars of Eternity*, razvojnoga studija Obsidian Entertainment i *Divinity: Original Sin*, razvojnoga studija Larian Studios. Financirane su uz pomoć „kickstarter“ projekata. *Kickstarter.com* platforma je koja omogućava razvojnim studijima i drugim kreativnim osobama da plasiraju svoje ideje u javnost kako bi dobile potrebno financiranje i krenule u proizvodnju. Računalne RPG igre *Pillars of Eternity* i *Divinity: Original Sin* na taj su način uspješno financirane.

U sljedećem poglavlju analizirat će se tri moderna RPG naslova s tematikom srednjega vijeka: *Assassin's Creed Valhalla*, *Ghost of Tsushima* i *Kingdom Come: Deliverance*. Sve tri igre imale su visoki produkcijski, naglasak na borbu u pravome vremenu, izrazito naprednu grafiku i velik broj igranih scena, stoga se mogu smatrati modernim RPG naslovima.

---

<sup>42</sup> Barton, Stacks, *Dungeons & Desktops*, 419-420.

#### 4. Case-study analize

Case-study metoda istraživanja temelji se na dubokom razumijevanju maloga broja specifičnih slučajeva. Cilj case-study istraživanja nije uopćavanje, a često se istražuje samo jedan slučaj. Drugim riječima, case-study metoda jest kvalitativna vrsta istraživanja, a ne kvantitativna. Ne postavlja se pitanje „što i koliko“ nego „kako i zašto“. U case-study istraživanju, istraživač sam odabire element istraživanja koji odgovara njegovim kriterijima.<sup>43</sup> U ovome slučaju to su računalne RPG igre i ne istražuje se što su to igre i koliko njih je prikladno za nastavu povijesti u osnovnim i srednjim školama, već kako se mogu iskoristiti i zašto.

Za ovu case-study analizu odabrane su tri igre. *Assassin's Creed Valhalla* odabrana je zbog njezine smještenosti u ranom srednjem vijeku kada Vikinzi koloniziraju područje moderne Engleske. Analizirat će se koliko su Vikinzi, Saksonci i Irci povijesno autentični ili senzacionalno prikazani. *Ghost of Tsushima* odabran je zato što je smješten u trinaestome stoljeću, zbog prepričavanja mongolske invazije otoka Tsushima i radi analize povijesnoga prikaza dalekoga istoka u digitalnom mediju. Također, s igrom *Ghost of Tsushima* odstupa se od eurocentričnog kurikulumu nastave povijesti u Republici Hrvatskoj. *Kingdom Come: Deliverance* odabran je zbog smještenosti igre u kasnom srednjem vijeku, u Bohemiji i zbog specifične marketinške kampanje u kojoj se *Kingdom Come: Deliverance* promovira kao povijesno najtočnija igra ikad.

Kriteriji po kojima se procjenjivala prikladnost odabranih RPG igara za korištenje u nastavi povijesti su: povijesna točnost i iskoristivost za različite dobne skupine učenika. Ako je neka igra povijesno točna i sadrži mali broj anakronizama ili nepravilnosti, koje se mogu opravdati zbog igračih mehanika, igra zadovoljava kriterij povijesne točnosti. *Ghost of Tsushima* najbolji je u tome pogledu, budući da sadrži mali broj anakronizama koji se mogu opravdati zbog veće privlačnosti samoga naslova, a lako se mogu ispraviti na nastavi povijesti. *Assassin's Creed Valhalla* ne zadovoljava taj kriterij zbog velikoga broja netočnih prikaza povijesne stvarnosti, dok je *Kingdom Come: Deliverance* negdje između. Što se tiče iskoristivosti za različite dobne skupine, ako se pojedini elementi analizirane igre mogu iskoristiti za različite dobne skupine, igra zadovoljava i taj kriterij. Tako se npr. *Kingdom Come: Deliverance* može koristiti u šestom razredu osnovne škole kao zamjena za terensku nastavu i

---

<sup>43</sup> Martina Pervan, „Studija slučaja – oblik kvalitativnog istraživanja, Goran Lapat“ EPAL – Electronic Platform for Adult Learning in Europe, pristup ostvaren 7. IX. 2022., <https://epale.ec.europa.eu/hr/blog/studija-slucaja-oblik-kvalitativnog-istrazivanja-goran-lapat>

prikaz srednjovjekovne arhitekture, dok se u drugom razredu srednje škole može koristiti za prikaz srednjovjekovnih pandemija i strahota rata. Sva tri analizirana RPG naslova zadovoljavaju ovaj kriterij.

Postoje mnoge računalne igre srednjovjekovne tematike. Međutim, većina njih ne sadrži RPG karakteristike kao što su napredovanje lika, donošenje odluka, izrada opreme i slično. Primjeri takvih igara su *Plague Tale: Innocence* i *Plague Tale: Requiem* razvojnoga tima Asobo Studio. Obje igre smještene su u prvu polovicu četrnaestoga stoljeća u Kraljevini Francuskoj. Protagonisti igre su Amicia i njezin mlađi brat Hugo, koji je zaražen nepoznatom bolešću. Francuska inkvizicija ih proganja zbog toga što Hugo ima sposobnost kontroliranja štakora, koji su sa sobom donijeli Crnu kugu. Iako igra ima snažnu srednjovjekovnu tematiku, usredotočena je na šuljanje buduću da se Amicia i Hugo ne mogu suprotstaviti vitezovima inkvizicije. Također, isti vitezovi nose povijesno netočne oklope, koji više izgledaju kao da pripadaju u igru *Diablo*.<sup>44</sup> Nadalje, štakori su igri prikazani kao pošast apokaliptičnih razmjera, do te mjere da u valovima proždiru sve pred sobom. Ovakav prikaz Crne kuge nema veze sa povijesnom stvarnošću, a Hugova sposobnost kontroliranja štakora fantastičan je element.<sup>45</sup> Zbog svega toga ove igre nisu odabrane za case-study analizu. Postoji još puno računalnih igara s tematikom srednjega vijeka, ali nisu odabrane za ovu analizu iz sličnih razloga. Ili spadaju pod neki drugi žanr video igara ili imaju previše fantastičnih elemenata poput magije i čudovišta. Neki primjeri igara koji nisu odabrani za analizu su: *Age of Empires IV*, *Crusader Kings III*, *Dragon's Dogma: Dark Arisen*, *Medieval Dynasty*, *Mount & Blade II: Bannerlord*, *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, *Total War: MEDIEVAL II*, *Total War: SHOGUN II*, *The Witcher 3: Wild Hunt*.

Također se postavlja pitanje koliko su računalne RPG igre iskoristive tj. koje su njihove mogućnosti primjene u nastavi povijesti. Kako bi se računalne RPG igre mogle iskoristiti na najbolji način potrebno je pripremiti primjeren okoliš u kojemu nastavnici povijesti mogu kontrolirati narativ sata. Ova mjera potrebna je iz više razloga: Prvo, kako se korištenje računalnih RPG igara ne bi pretvorilo u zabavu bez pravoga odgojno-obrazovnog ishoda. Drugo, kako bi nastavnik ili nastavnica povijesti mogli verbalno ispraviti povijesne netočnosti ili anakronizme koji se mogu pojaviti. Treće, kako bi se izbjegle scene pretjeranoga nasilja, krvoprolića ili golotinje u potpunosti ili u manjoj mjeri, s obzirom na dob učenika. Četvrto,

---

<sup>44</sup> *Diablo* je izometrična akcijska RPG igra za računalo razvojnoga studija Blizzard Entertainment izdana 1997. godine. *Diablo* je fantastična igra smještena u izmišljenome kraljevstvu Khanduras gdje igrači kontroliraju usamljenog heroja koji se bori protiv Diabla, gospodara terora.

<sup>45</sup> Focus Entertainment. (2019.) *A Plague Tale: Innocence*. (PC verzija) [računalna igra]. Asobo Studio.

kako bi se igre mogle modificirati uz pomoć korisničkih modifikacija, čime se mogu nadograditi ili ukloniti povijesno netočni elementi igre.

Pretpostavka je da bi aranžman i organizacija takvoga prostora zahtijevala velika novčana sredstva. Organizacija rasporeda također bi oduzimala puno vremena što ne zvuči praktično ako bi se prikazivali samo pojedini povijesni fenomeni. Osobna računala nisu jeftina, posebno ne računala koja zahtijevaju brze procesore, veliku količinu RAM memorije i snažne grafičke kartice. Ministarstvo obrazovanja vjerojatno ne bi pristalo na opremanje školskih ustanova sa skupocjenim računalima samo kako bi se na njima pokrenulo nekoliko povijesnih igara. Pogotovo kada postoje jeftinije audiovizualne alternative kao što su povijesni dokumentarci ili YouTube video zapisi koje učenici mogu gledati uz pomoć laptopa ili tableta.

Moglo bi se zaključiti kako se računalne RPG igre mogu koristiti samo na fakultetima koji su opremljeni snažnim računalima. Takvi fakulteti većinom su usmjereni na STEM ili IT znanosti gdje se povijest ne predaje. Međutim, postoji vrlo praktičan, jednostavan, koristan i jeftin način kako video igre učiniti dostupnima učenicima i nastavnicima u školama.

U svijetu industrije video igara, prijenos igara u pravome vremenu (eng. „streaming“) dobiva na sve većoj važnosti. Velike tehnološke korporacije kao što su Microsoft, Sony, Google i Amazon natječu se na sve većem tržištu streaming usluga. Svaka od navedenih kompanija ima vlastite servise za igranje igara u „oblaku“ (eng. „cloud gaming service“): Microsoft ima *xCloud*, Sony ima *PlayStation Now*, Google ima *Stadia* i Amazon ima servis *Luna*. Ono na što se referira pod igranjem igara u „oblaku“ jest vanjski centar podataka, odnosno vanjski uređaj, u ovom slučaju računalo, na koje se korisnik spaja putem interneta. To omogućava korisniku korištenje naprednoga „hardwarea“ (računala) uz pomoć interneta kako bi igrao zahtjevne igre. Ono što je potrebno za prijenos igara jest račun na servisu koji to omogućava, mjesečna pretplata, uređaj koji se može spojiti na internet i dobra internetska povezanost. Stoga je moguće igrati napredne računalne RPG igre čak i na mobitelima, uz pomoć dodatne periferije.<sup>46</sup>

Od navedenih servisa, jedino je *PlayStation Now* pretplata dostupna u Hrvatskoj, za sada.<sup>47</sup> To znači da bi se uz pomoć usluge *PS Now* moglo igrati određene naslove na računalima, ali bi to bilo skupo i nepraktično. Postoji alternativa koja je jeftinija i primjerenija za korištenje

---

<sup>46</sup> Jacob Roach, Kevin Parrish, „What is cloud Gaming?“ Digital Trends, pristup ostvaren 16. VIII. 2022., <https://www.digitaltrends.com/gaming/what-is-cloud-gaming-explained/>

<sup>47</sup> „Predstavljamo potpuno novu uslugu PlayStation Plus“ playstation.com, pristup ostvaren 16. VIII. 2022., <https://www.playstation.com/hr-hr/ps-plus/?smcid=cdc%3Ahr-hr%3Aprimary%20nav%3Amsg-services%3Aps-plus>

u nastavi. To je servis za prijenos igara uživo pod nazivom NVIDIA GeForce Now. NVIDIA je tehnološka tvrtka koja proizvodi istoimene grafičke kartice te podržava vlastitu uslugu za „streaming“ igara koja je dostupna na području Republike Hrvatske.

Na NVIDIA GeForce Now servisu dostupno je nekoliko različitih razina pretplate, kao i jedna besplatna. Besplatna opcija podržava streaming igara na jedan sat dnevno, u standardnoj 1080p rezoluciji bez naprednih efekata. Za potrebe nastave povijesti ovo je dovoljno, budući da jedan školski sat traje 45 minuta. S obzirom da nastavnici u jednome danu predaju povijest u više razreda, moguće je napraviti nekoliko zasebnih računa.<sup>48</sup>

Čak i kada bi se išlo na opciju plaćene pretplate, ista nije skupa i vrlo je cjenovno pristupačna. Takva pretplata ne bi bila veliki trošak za Ministarstvo obrazovanja. Naprotiv, svaka bi škola sama mogla financirati nabavku plaćene pretplate. Ministarstvo obrazovanja također bi moglo pokrenuti nabavku posebne pretplate za učenike, gdje bi se u dogovoru s tvrtkom NVIDIA mogla ostvariti posebna, snižena ponuda za škole u Republici Hrvatskoj. Ovakav dogovor bio bi povoljan za hrvatsko školstvo kao i za tvrtku NVIDIA koja bi mogla ostvariti profit šireći svoju bazu korisnika na području Republike Hrvatske.

U teoriji, nastavnici bi pomoću već dostupnih uređaja u osnovnim i srednjim školama mogli pokrenuti napredne i zahtjevne igre kako bi na audiovizualno atraktivan način učenicima dočarali srednjovjekovno razdoblje povijesti. Grafički zahtjevne igre kao što su *Assassin's Creed Valhalla*, *Ghost of Tsushima*, *Mount & Blade II: Bannerlord*, *Kingdom Come: Deliverance* i mnoge druge mogle bi se igrati i na starijim računalima u informatičkim učionicama, na laptopima u učionicama povijesti pa čak i preko mobilnih uređaja. I u tome bi mogli sudjelovati i učenici kroz svoje školske tablete, ne samo nastavnici. Streaming igara brz je, jednostavan, jeftin i efikasan način za unijeti računalne RPG igre u godišnji izvedbeni kurikulum.

#### 4.1 *Assassin's Creed Valhalla*

*Assassin's Creed Valhalla* dvanaesti je nastavak serijala video igara *Assassin's Creed* francuskoga razvojnoga studija i izdavača Ubisoft. *Assassin's Creed* serijal temelji se na sukobu dvije suprotstavljene frakcije koje žele gospodariti svijetom: red templara i red ubojica. Obje frakcije imaju isti cilj: uspostaviti mir u svijetu. Međutim, Templari taj cilj žele ostvariti kroz potpunu kontrolu društva dok red ubojica želi održati ljudske slobode. U ranijim dijelovima

---

<sup>48</sup> „GeForce Now“ nvidia.com, pristup ostvaren 16. VIII. 2022., <https://www.nvidia.com/en-eu/geforce-now/>

*Assassin's Creed* serijala, Templari su u potrazi za moćnim vanzemaljskim artefaktom: edenskom jabukom. „Jabuka“ može kontrolirati ljudski um, čime bi templari mogli uspostaviti svjetski mir ali čovječanstvo više ne bi imalo slobodu misli. Red ubojica oštro se protivi tome. Njihova glavna izreka glasi: „Ništa nije istinito; sve je dozvoljeno“ što ne znači da bi ljudi trebali raditi što god žele, bez straha od posljedica, već da trebaju biti mudri u svojim postupcima.<sup>49</sup>

U prvome dijelu *Assassin's Creed* serijala Templari izrade stroj Animus uz pomoć kojega mogu iščitati genetsku memoriju ispitanika i projicirati ju na vanjski ekran u tri dimenzije. Templari, koji posjeduju korporaciju *Abstergo Industries*, zarobe protagonista Desmonda Milesa kako bi iščitali njegovu genetsku memoriju, budući da su njegovi preci bili pripadnici reda ubojica. Igrač, proživljavajući uspomene Desmondovih predaka, istražuje lokalitete današnjih država Izraela, Palestine i Sirije tijekom Trećega križarskoga pohoda<sup>50</sup>, renesansne Firence<sup>51</sup> i Rima,<sup>52</sup> Carigrada, odnosno Istanbula pod upravom Osmanlija,<sup>53</sup> i istočne obale sjevernoameričkoga kontinenta.<sup>54</sup> Fokus u ranijim naslovima stavljen je na istraživanje, akciju i šuljanje. RPG elementi skoro su nepostojeći. Igrač jedino može unaprijediti svoju opremu i određenu imovinu. U *Assassin's Creed: Brotherhood*, igrači su mogli unovačiti i zapovijedati drugim ubojicama.<sup>55</sup> Može se zaključiti kako su prijašnji *Assassin's Creed* naslovi akcijsko-avanturističke igre usredotočene na šuljanje i penjanje po raznim građevinama.

*Assassin's Creed Origins* napravio je zaokret te su od toga nastavka u igru uvedeni punokrvni RPG sustavi. Igrači su sada mogli poboljšavati atribute i statistike svoga lika kao i unaprjeđivati njegove sposobnosti, nadograđivati opremu i slično. *Assassin's Creed Origins* bio je smješten u drevni Egipat, što je omogućilo dodavanje mitoloških bića u igru, čime se igra još više odmiče od pridržavanja povijesne točnosti.<sup>56</sup> I u prijašnjim naslovima postojali su fantastični elementi, poput edenske jabuke, no nikada se do tada igrač nije mogao sukobiti s čudovištima kao što su sfinge, kiklopi ili Meduza. U zadnja dva nastavka, *Assassin's Creed*

---

<sup>49</sup> Ubisoft. (2007.) *Assassin's Creed*. (PC verzija) [računalna igra]. Ubisoft Montreal.

<sup>50</sup> Ubisoft. (2007.) *Assassin's Creed*. (PC verzija) [računalna igra]. Ubisoft Montreal.

<sup>51</sup> Ubisoft. (2009.) *Assassin's Creed II*. (PC verzija) [računalna igra]. Ubisoft Montreal.

<sup>52</sup> Ubisoft. (2010.) *Assassin's Creed: Brotherhood*. (PC verzija) [računalna igra]. Ubisoft Montreal.

<sup>53</sup> Ubisoft. (2011.) *Assassin's Creed: Revelations*. (PC verzija) [računalna igra]. Ubisoft Montreal.

<sup>54</sup> Ubisoft. (2012.) *Assassin's Creed III*. (PC verzija) [računalna igra]. Ubisoft Montreal.

<sup>55</sup> Ubisoft. (2010.) *Assassin's Creed: Brotherhood*. (PC verzija) [računalna igra]. Ubisoft Montreal.

<sup>56</sup> Ubisoft. (2017.) *Assassin's Creed Origins*. (PC verzija) [računalna igra]. Ubisoft Montreal.



*Odyssey* i *Assassin's Creed Valhalla*, igrači također mogu odabrati spol svoga lika kao i donositi odluke.

*Assassin's Creed Valhalla* igrača stavlja u ulogu vikinškoga ratnika ili ratnice Eivor. Vikinško doba trajalo je od 793. do 1066. godine, a označava ga migracija, kolonizacija i naseljavanje vikinških plemena diljem čitave sjeverne Europe pa čak i dijelova Sjeverne Amerike.<sup>57</sup> Vrijeme i mjesto radnje smješteno je 873. godine u današnjoj Engleskoj, što je povijesno točno budući da su vikinška plemena u to vrijeme harale obalama Britanskih otoka radi pljačke i osnivanja kolonija.<sup>58</sup> Vikinzi su na području današnje Engleske ušli u sukob sa saksonskim plemenima koji su naseljavali otok. Saksonci čine većinu protivnika s kojima se igrač susreće u ulozi Eivora.

Eivor je u igri dio Velike vikinške vojske, vojske Danaca i Norvežana koji su se u razdoblju od 865. do 878. godine sukobili sa saksonskim kraljevstvima. Velika vikinška vojska uspjela je Saksoncima oduzeti dio teritorija koji su potom kolonizirali.<sup>59</sup> Ovo postavlja temelj i pozadinu sukoba unutar igre kao i motivacije Eivorovih suboraca koji žele uspostaviti novi dom. *Assassin's Creed Valhalla* u ovome je aspektu povijesno točna, međutim, unutar igre postoji puno anakronizama koji narušavaju njezinu povijesnu točnost. Eivor, uz to što želi osnovati novi vikinški klan i naseliti svoje ljude u Engleskoj, također ima osobne motivacije te se nađe u sukobu između reda templara i reda ubojica. Eivorove uspomene proživljavaju moderni pripadnici reda ubojica Layla Hassan, Shaun Hastings i Rebecca Crane kako bi otkrili kako zaustaviti jačanje Zemljinog magnetskog polja i zaustavili istrebljenje čovječanstva.<sup>60</sup>

Igrač može odabrati hoće li igrati kao muški ili ženski Eivor. Inače se ovakve mogućnosti dodaju u igre zbog zastupljenosti spolova, rasa i seksualnosti, ali ovdje je prikaz ženske vikinške ratnice povijesno točan, iako nije bio toliko čest. Postoje izvori koji spominju vikinške djeve štitonoše, koje su se borile uz svoje muške suborce u njihovim pljačkaškim pohodima. Stoga mogućnost igranja kao vikinška ratnica nije povijesno netočna.<sup>61</sup>

Mapa, odnosno otvoreni svijet unutar igre, vrlo je vjerodostojan te podijeljen na četiri glavna područja: Istočna Anglija, Mercija, Northumbria i Wessex.<sup>62</sup> Veličina ovih područja nije

---

<sup>57</sup> Ubisoft. (2020.) *Assassin's Creed Valhalla*. (PC verzija) [računalna igra]. Ubisoft Montreal.

<sup>58</sup> Julian D. Richards, *The Vikings: A Very Short Introduction* (New York: Oxford University Press, 2005.).

<sup>59</sup> Dawn M. Hadley, „The Winter Camp of the Viking Great Army, AD 872-3, Torksey, Lincolnshire.“ *The Antiquaries Journal* (London: The Antiquaries Journal, 2016.), 24-26.

<sup>60</sup> Ubisoft. (2020.) *Assassin's Creed Valhalla*. (PC verzija) [računalna igra]. Ubisoft Montreal.

<sup>61</sup> Judith Jesch, *Women in the Viking Age* (Woodbridgem The Boydell Press, 1991.), 176-202.

<sup>62</sup> Ubisoft. (2020.) *Assassin's Creed Valhalla*. (PC verzija) [računalna igra]. Ubisoft Montreal.

proporcionalna stvarnome svijetu, već umanjena budući da igrači često moraju putovati uzduž cijeloga otvorenoga svijeta, zbog čega bi većinu vremena proveli putujući. Ovakav bi dizajn otvorenoga svijeta, iako realističan, nepotrebno odužio igru i vjerojatno izazvao frustracije kod igrača. Područja Škotske, Walesa i Cornwalla nisu uključene u igraći svijet. Gradovi, naselja i lokaliteti unutar igre, iako skraćenih udaljenosti, nalaze se na točnim mjestima, čime se može zaključiti kako je igra geografski točna i autentična.

U *Assassin's Creed Valhalla* mogu se istražiti dva velika grada. Prvi od njih je Winchester, koji je bio upravno središte kraljevstva Wessex<sup>63</sup> i York, grad na sjeveru zemlje koji se nalazio unutar vikinškoga teritorija. Oba grada bila su pod utjecajem saksonske i vikinške kulture, što je u igri prikazano kroz arhitekturu. Ovdje se mogu uočiti prvi anakronizmi. Iako je York bio pod vikinškim utjecajem, u tome se razdoblju njihov utjecaj nije mogao toliko osjetiti budući da su Vikinzi tek počeli kolonizirati to područje. Međutim, gradovi su uglavnom prikazani na povijesno točan način. Razvojni studio Ubisoft uložio je truda u njihov dizajn, budući da su to područja u kojima igrač često boravi tijekom glavne priče.

Na vikinškome teritoriju prisutne su nordijske kršćanske crkve stavkirke. Vikinzi su u ovome razdoblju još uvijek bili pogani i nisu se preobratali na kršćanstvo. Stavkirke jesu dio nordijske kulturne baštine i danas su izrazito prepoznatljive. Međutim, nelogično je da se nalaze u igri kada Eivor i njegovi suborci još uvijek štiju bogove nordijskoga panteona kao što su Odin, Thor, Loki i drugi. Razvojni studio Ubisoft vjerojatno je htio naglasiti vikinšku tematiku igre pa se nisu posavjetovali s povjesničarima prije implementacije ovih drvenih crkava. Preobraćenje Vikinga na Kršćanstvo započelo je u prvoj polovici devetoga stoljeća. To je bio prvi val preobrazbe skandinavskih naroda. Tada su se prvi propovjednici, od kojih je najpoznatiji bio Ansgar Korvejski, zaputili u Skandinaviju. Pokršćavanje Vikinga i suzbijanje poganskih vjerovanja bio je dugotrajan proces koji je trajao sve do 1164. godine kada nastaje treća i posljednja skandinavska nadbiskupija za vrijeme pape Aleksandra III. 873. godine većina Vikinga još uvijek je pogana a skandinavski vladari nisu gradili crkvene objekte niti ih je papa krunio.<sup>64</sup>

Stavkirke, osim što se pojavljuju u otvorenome svijetu, pojavljuju se i kasnije, kada igrač otključa mogućnost posjete Asgardu. Stavkirke nemaju nikakve veze s nordijskom mitologijom. Stavkirke su drvene, nordijske crkve posvećene štovanju Isusa Krista,

---

<sup>63</sup> „Winchester“, Hrvatska enciklopedija. Pristup ostvaren 8. VIII. 2022., <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=66211>

<sup>64</sup> Anders Winroth, *The Conversion of Scandinavia* (London: Yale University Press, 2012.), 102-105.

utemeljitelju Kršćanstva. Nelogično je što se takve crkve nalaze u Asgardu, Odinovom mitološkom kraljevstvu.<sup>65</sup> Kršćanstvo je abrahamska religija koja propovijeda monoteizam, što se protivi politeističkoj vjeri srednjovjekovnih Vikinga.

Prisutnost dvoraca s kamenim zidinama i bedemima umjesto drvenih palisada je anakronizam. Takve utvrde neće se pojaviti još nekoliko stotina godina. Točnije, dvorci s kamenim zidovima neće se pojaviti sve do 1285. godine za vrijeme Eduarda I. Dugonogog. Sve do kraja trinaestoga stoljeća, engleski kraljevi održavali su drvene utvrde s palisadama i jednostavnim opkopima.<sup>66</sup> Utvrde se mogu opsjedati u sklopu sporednih aktivnosti i potraga, stoga ih je razvojni studio Ubisoft vjerojatno dodao zbog epskih scena zauzimanja tvrđava. Ideja da su Vikinzi opsjedali kamene utvrde povijesno je netočna. Vikinzi su rijetko opsjedali obrambene fortifikacije. Najčešće su išli u pljačkaške pohode. Najdraže mete bile su im svećenički samostani kao što je slučaj sa samostanom Lindisfarne. U Anglo-saksonskim kronikama zapisano je kako su: „Grozna znamenja došla nad zemljom Northumbrije i strašno uplašila narod: grozni bljeskovi munja i vatreni zmajevi viđeni su kako lete u zraku. Nedugo potom velika glad popratila je ova znamenja; i malo poslije toga, iste godine, 8. siječnja, pogani ljudi uništili su Božju crkvu na Lindisfarne otoku pljačkanjem i klanjem.“<sup>67</sup> Opsade utvrda bile su dugotrajan i mukotrpan proces koji je zahtijevao velik broj vojnika, opsadnih strojeva i dobru opskrbu. Protivnike bi se mjesecima izgladnjivalo prije nego bi se samostalno predali. Ideja da su Vikinzi imali dovoljno ljudstva i sredstava za česte opsade povijesno je netočna.

Sljedeća povijesna netočnost načini su na koji *Assassin's Creed Valhalla* prikazuje srednjovjekovne skupine i narode na području današnje Engleske i Irske. U igri postoje tri skupine naroda s kojima igrač vrši interakciju tijekom igre: Vikinzi, Saksonci i Kelti. Igrači jedino mogu igrati kao Viking Eivor, ne mogu napraviti vlastitoga lika i npr. odabrati mu njegovu narodnost. Vikinzi unutar *Assassin's Creed Valhalla* nisu autentični tj. vjerodostojno prikazani.

Prva povijesna netočnost, naglašena u prvom promidžbenom videu za *Assassin's Creed Valhalla*, jest korištenje hladnoga oružja u obje ruke, najčešće dvije sjekire. Ovdje se ne referira na oružja koja su se koristila uz pomoć obje ruke, kao što su primjerice koplja, već na jedno oružje u svakoj ruci. Ovo je vrlo nepraktičan način borbe prsa o prsa i gotovo se nikada nije koristio u stvarnome životu. Svako oružje imalo je svoju tehniku rukovanja. U mačevanju

---

<sup>65</sup> Ubisoft. (2020.) *Assassin's Creed Valhalla*. (PC verzija) [računalna igra]. Ubisoft Montreal.

<sup>66</sup> Christopher Gravett, *English Castles 1200-1300* (Oxford: Osprey Publishing, 2009.), 10.

<sup>67</sup> Winroth, *The Conversion of Scandinavia*, 24.

postoje razne obrane, finte i piruete koje vješti mačevaoci mogu iskoristiti kako bi nadjačali protivnike.

Prvo, korištenje dvije sjekire istovremeno narušilo bi borčevu ravnotežu, zbog čega bi se otvarao protivnikovom protuudarcu koji bi u većini slučajeva bio smrtonosan. Drugo, zbog korištenja dva oružja, borac ne bi imao adekvatan način obrane od protivnikovih napada, zbog čega bi morao izbjegavati udarce. To bi ga moglo brzo umoriti i bilo bi nepraktično izbjegavati udarce u teškoj opremi na blatnjavom terenu gdje se na svakom koraku nalaze mrtva tjelesa drugih boraca. Uvijek je bilo poželjnije i učinkovitije koristiti štit i oružje u drugoj ruci, ovisno je li borac dešnjak ili ljevjak.<sup>68</sup>

Kroz povijest su postojale učinkovite kombinacije i tehnike korištenja dvaju oružja istovremeno. Takve kombinacije bile su rijetke i u pitanju bi najčešće bili nekakvi bodeži korišteni s laganim mačevima. Ideja da su Vikinzi bili neka vrsta mahnitih, krvožednih ratnika koji su u borbu išli vitlajući velikim ratnim sjekirama u obje ruke, ne koristeći pritom borbene taktike jest netočna. Vikinzi jesu koristili taktike i bojne formacije. Uz pomoć štitova formirali bi zid koji bi ih štitio od neprijateljskih juriša. Često se takve formacije krivo zamišljaju u obliku rimskih „kornjača“ ali bile su drugačije. Vikinški zid od štitova sastojao se od jednog reda gdje su se vikinški ratnici međusobno podupirali uz pomoć ruku i ramena. U takvim formacija koristila su se koplja (ako su formirana dva reda štitova) i bodeži „sax“ koji su bili idealni za blisku borbu.<sup>69</sup>

Takve formacije u igri nisu često prisutne, a kada i jesu, vrlo su loše odrađene. Primjerice, u opsadama dvoraca, koje su same po sebi povijesno netočne, dok Vikinzi nose pramac za probijanje glavnih lučnih vrata u potpunosti su izloženi neprijateljskim strijelcima. Isti ratnici budu neoštećeni, strijele protivnika kao da prolaze kroz njih, a Eivor se s velikom lakoćom uspije popeti na zidine. Začuđujuće je kako branitelji utvrda ne budu prisutni kako bi npr. srušili njegove ljestve.<sup>70</sup>

Oružja u igri podijeljena su po „kvaliteti“ odnosno, postoje: dobra, superiorna, besprijeckorna i mitska oružja. Mitska oružja najjača su oružja u igri te, kao što njihovo ime sugerira, su to najčešće oružja povezana s mitom kralja Arthura ili nordijskom mitologijom. Tako su neka od mitskih oružja koja se mogu pronaći u *Assassin's Creed Valhalla* Odino

---

<sup>68</sup> Gareth Williams, *Weapons of the Viking Warrior* (Oxford: Osprey Publishing, 2019.), 51-54.

<sup>69</sup> Williams, *Weapons of the Viking Warrior*, 36-51.

<sup>70</sup> Ubisoft. (2020.) *Assassin's Creed Valhalla*. (PC verzija) [računalna igra]. Ubisoft Montreal.

koplje, Thorov čekić *Mjölhnir* i mač kralja Arthura *Excalibur*. Navedena oružja, naravno, ne postoje. Uz njihov prikaz unutar igre može se pobliže objasniti njihov značaj za vikinšku mitologiju, kao i božanstva koja su vitlala istima.<sup>71</sup>

Kod oružja kojima se Vikinzi koriste pojavljuje se još jedan anakronizam. Eivor, kao i njegovi suborci, mogu koristiti veliku dansku sjekiru. Danska sjekira teško je oružje koje se moralo koristiti uz pomoć dvije ruke. To oružje neće nastati sve do desetog stoljeća, a Saksonci ju neće početi koristiti do jedanaestoga stoljeća. stoga je povijesno netočno vidjeti Vikinge unutar Velike vikinške vojske kako koriste ova oružja u borbi.<sup>72</sup>

Vikinški oklop u *Assassin's Creed Valhalla* nije utemeljen na povijesnoj stvarnosti. Oklop unutar igre pretjerano je stiliziran te Vikinzi koriste previše životinjske kože. Iako se životinjska koža mogla koristiti u slučajevima ekstremnih hladnoća radi očuvanja tjelesne topline, vikinški su ratnici, kao i vojnici diljem europskih kraljevstava, koristili tunike i metalne verižnjače. U početku su samo najbogatiji mogli nositi metalne verižnjače. Izrada takvih predmeta bila je skupa i neće biti učestala sve do kasnijih stoljeća. Međutim, skoro svaki vikinški ratnik koristio je šljem i štit. Verižnjače nisu ograničavale mobilnost ratnika stoga su bile idealne u kombinaciji s raznim vikinškim naoružanjem. Npr. sjekire, iako nisu bile teške i nisu zahtijevale veliku silinu udaraca, bile bi nepraktične za koristiti u punom oklopu. Teško bi bilo plasirati dobar udarac s ograničenom mogućnošću pomicanja ruke. Jedini preživjeli primjer vikinške kacige je iz nalazišta Gjermundbu u južnoj Norveškoj. To su bile metalne, svodne kacige s otvorima za oči.<sup>73</sup> Može se zaključiti kako je prikaz oklopa povijesno netočan, posebice zato što životinjska koža ne bi pružala adekvatnu zaštitu.

Drugi narod koji je zastupljen u igri, osim Saksonaca, su Kelti, točnije Irci. Irci su prikazani na povijesno netočan način i bilo bi vrlo štetno učenike podučavati o irskoj povijesti kroz *Assassin's Creed Valhalla*. Irci su prikazani kao pogani divljaci koji žive u prirodi ne noseći na sebi ništa osim krzna i jelenskih lubanja s još uvijek prisutnim rogovima. Religioznost Iraca također je netočna. Religija prikazana u igri utemeljena je na keltskoj mitologiji, druidima i povezanošću s prirodom, što bi bilo točno da se igra odvija stoljećima ranije. Iako su vjerojatno postojale grupice koje su još uvijek štovale stara božanstva, većina Iraca se do 873. preobratala na Kršćanstvo. Nisu prinosili žrtve i sudjelovali u mističnim obredima. Ovo je jedan od primjera gdje je razvojni studio Ubisoft odabrao zabavni i fantastični prikaz ovoga povijesnoga razdoblja

---

<sup>71</sup> Ubisoft. (2020.) *Assassin's Creed Valhalla*. (PC verzija) [računalna igra]. Ubisoft Montreal.

<sup>72</sup> Williams, *Weapons of the Viking Warrior*, 12.

<sup>73</sup> *Isto*, 24-26.

umjesto povijesne točnosti. Iako ovakve scene doista izgledaju mistično te tako mogu zainteresirati učenike za povijesti, potrebno je balansirati zabavu i povijesni realizam kod izrade video igara.<sup>74</sup>

Igra ima i dobrih elemenata koji bacaju svjetlo na dijelove vikinške povijesti koji nisu toliko zastupljeni u nastavi. Često se u popularnoj kulturi Vikinzi prikazuju kao krvožedni barbari koji su pljačkali samostane i sela te otimali ljude, živinu i blaga. Iako Vikinzi to jesu radili, bili su puno više od toga. Također su izrađivali snažne i brze brodove, što im je omogućilo da stignu do obale sjevernoameričkoga kontinenta te su bili dobri istraživači i trgovci.<sup>75</sup> Igrači unutar *Assassin's Creed Valhalla* mogu razvijati vlastito naselje s tradicionalnom vikinškom arhitekturom što je izvrstan način za prikazati Vikinge ne samo kao pljačkaše, već i obične ljude koji su bili u potrazi za novim domom.

Međutim, igra je najviše usredotočena upravo na pljačkanje saksonskih naselja i gradova, što je razumljivo budući da je u pitanju akcijska RPG igra. Igra bi ovdje mogla zavarati igrača o stvarnoj veličini vikinških pljačkaških pohoda. Najdraža meta vikinških ratnika bili su svećenički samostani iz dva glavna razloga: Prvo, zato što su bili slabo branjeni i drugo, zato što su se u njima nalazile velike količina novca i drugoga blaga. Vikinzi su pljačkali i druga mjesta, ali ne tolikom učestalošću jer je rizik bio veći.

*Assassin's Creed Valhalla* predstavlja digitalni proizvod koji, iako dosta zabavan i atraktivnog izgleda, daje vrlo malo vrijednosti nastavi povijesti zbog svoje neautentičnosti. Mnogi elementi igre povijesno su netočni: anakrone arhitekture, stilovi borbe, naoružanje, povijesno netočni oklopi i senzacionalni prikazi određenih naroda kao što su Kelti. *Assassin's Creed Valhalla* s povijesnog je gledišta dosta nekvalitetan.

Učenici bi igrajući *Assassin's Creed Valhalla* dobili dosta iskrivljenu sliku o Vikinzima i povijesnom periodu Velike vikinške vojske. Irci u ovome razdoblju nisu bili pogan narod druida koji su živjeli po šumama, vršili rituale i nosili lubanje životinja na glavi. To je senzacionalan prikaz irskoga naroda koji nije utemeljen u povijesnoj stvarnosti pa se postavlja pitanje jesu li povjesničari uopće sudjelovali u njihovom dizajnu. Većina Iraca do godine kada se odvija igra već je bila pokrštena. Iako bi se neki elementi poganske vjere zasigurno zadržali,

---

<sup>74</sup> „Ireland in Brief“ Department of Foreign Affairs, pristup ostvaren 10. VIII. 2022., [https://www.dfa.ie/media/dfa/alldfawebsitemedia/ourrolesandpolicies/about\\_ireland\\_ireland\\_in\\_brief.pdf](https://www.dfa.ie/media/dfa/alldfawebsitemedia/ourrolesandpolicies/about_ireland_ireland_in_brief.pdf)

<sup>75</sup> Richards, *The Vikings: A Very Short Introduction*.

ne bi bili prisutni u ovolikoj mjeri. Zbog svega navedenoga *Assassin's Creed Valhalla* ne može se koristiti u nastavi povijesti za prikaz keltske, odnosno irske kulture.

Vikinzi su prikazani u boljem svjetlu, ali i kod njih ima dosta povijesnih netočnosti. Vikinzi nisu u tolikoj mjeri koristili kožnate oklope, već su koristili šljemove i verižnjače zbog toga što su pružali puno veću razinu zaštite. Nisu se borili sa sjekirom u svakoj ruci, već su koristili štitove. U većini je slučajeva to bio bolji izbor. Često se u popularnoj kulturi Vikinzi prikazuju kao krvožedni pljačkaši. Iako su Vikinzi poznati po svojim pljačkaškim pohodima, bili su puno više od toga. Također su bili vrsni moreplovci, istraživači i kolonisti. Ovo je jedan dio vikinške povijesti koji je dobro prikazan u *Assassin's Creed Valhalla*.

Teško bi bilo koristiti *Assassin's Creed Valhalla* u nastavi povijesti. Nastavnici povijesti morali bi ispravljati puno povijesnih netočnosti što bi dovodilo do zbunjenosti i frustracije kod učenika. Zbog velikoga broja anakronizama i netočnosti bilo bi potrebno puno toga ispravljati što bi oduzelo previše vremena. Može se zaključiti kako su mogućnosti korištenja ove računalne RPG igre vrlo ograničene.

## 4.2 *Ghost of Tsushima*

*Ghost of Tsushima* akcijska je avanturistička igra razvojnoga studija Sucker Punch Productions, puštena u prodaju 2020. godine ekskluzivno za PlayStation 4 konzolu, pod izdavačem Sony Interactive Entertainment (SIE). *Ghost of Tsushima* također se može igrati i na konzoli nove generacije PlayStation 5, uz bolju grafiku i performanse te ekspanziju *Iki Island* u „Director's Cut“ izdanju koje je izašlo 2021. godine.<sup>76</sup>

Iako se *Ghost of Tsushima* karakterizira kao akcijsko-avanturistička igra, što znači da je više usredotočena na priču i protagonista po imenu Jin Sakai, *Ghost of Tsushima* i dalje se može smatrati računalnom RPG igrom. U trenutku pisanja ovoga rada *Ghost of Tsushima* ne može se kupiti u digitalnim trgovinama za osobna računala kao što su *Steam* ili *Epic Games Store*. Međutim, tvrtka Sony u zadnjih je par godina dovela velik broj prijašnjih ekskluzivnih naslova u spomenute trgovine. U nedavnom izvješću za investitore,<sup>77</sup> Sony je objavio svoju namjeru ubrzanoga rasta prihoda na tržištu osobnih računala. Također, 2021. godine procurila je baza

---

<sup>76</sup> „Ghost of Tsushima Director's Cut“ playstation.com, pristup ostvaren 10. VIII. 2022., <https://www.playstation.com/en-us/games/ghost-of-tsushima/>

<sup>77</sup> Iain Harris, „Sony wants to triple its PC gaming revenue in the next 12 months“ GamesRadar+, pristup ostvaren 10. VIII. 2022., <https://www.gamesradar.com/sony-wants-to-triple-its-pc-gaming-revenue-in-the-next-12-months/>

podataka servisa GeForce Now, unutar koje se spominje *Ghost of Tsushima*.<sup>78</sup> Sve igre koje su pronađene u bazi došle su na osobna računala, čime se može zaključiti kako je dolazak igre *Ghost of Tsushima* na platformu samo pitanje vremena.

Iako je *Ghost of Tsushima* službeno karakterizirana kao akcijsko-avanturistička igra, može se vidjeti u ranijim poglavljima kako je definicija računalnih RPG igara dosta široka. U početku su računalne RPG igre bile primitivne, tekstualne avanture sa minimalnom ili nepostojećom grafikom i vrlo malo koda, usredotočene na izradu vlastitoga lika i unapređivanje njegovih sposobnosti. Danas su to visokobudžetni naslovi s puno igranih scena i vrlo razrađenim sustavom borbe i akcije. *Ghost of Tsushima* jedan je takav naslov, uz to što sadrži RPG elemente kao što je nadogradnja opreme i „drvo“ vještina koje se može otključati i nadograđivati.<sup>79</sup> *Ghost of Tsushima* smještena je u srednji vijek, a uz svoju naprednu grafiku predstavlja atraktivan naslov za proučavanje povijesti feudalnoga Japana, teme koja je slabo zastupljena u nastavi povijesti.

*Ghost of Tsushima* smještena je na istoimeni japanski otok Tsushima, godine 1274. tijekom prve mongolske invazije. Igra prati mladoga samuraja po imenu Jin Sakai koji pokušava obraniti otok Tsushima od navale mongolskih ratnika pod vodstvom Khotuna Khana, zapovjednika mongolskih snaga.<sup>80</sup> Invaziju Japana zapovjedio je tadašnji car Mongolskoga Carstva, Kublaj-kan. Mongolska invazija Japana povijesni je događaj koji se dogodio u dva navrata: 1274. i 1281. godine.<sup>81</sup> U oba pokušaja japanski su ratnici uspjeli odbiti Mongole te su ti događaji, zahvaljujući požrtvornosti mnogih samuraja, ušli u narodnu legendu.

Japan je bio primamljiva meta mongolskome caru zbog bogatstva u posjedu domaćih feudalaca. Kublaj-kan je tijekom šezdesetih godina trinaestoga stoljeća slao izaslanstva u Japan, tražeći da se japansko otočje pokori njegovoj vlasti. Tadašnja japanska vlada, pod vodstvom upravitelja Hojo Tokimune, odbila je careve zahtjeve. Nije uopće htjela pregovarati s izaslanicima cara Kublaj-kana.<sup>82</sup> Stoga je car Kublaj-Kan odlučio pokoriti Japan. Na putu do Japana stajao im je otok Tsushima, koji je smješten između Japana i Koreje, a japanskim je gusarima služio kao pristanište za daljnje prodiranje u Koreju. Tsushima je planinski otok s vrlo

---

<sup>78</sup> Wes Fenlon, „Nvidia leaked game list: The most exciting games still unannounced“ PC Gamer, pristup ostvaren 10. VIII. 2022., <https://www.pcgamer.com/nvidia-leaked-games-list-pc/>

<sup>79</sup> Sony Interactive Entertainment. (2020.) *Ghost of Tsushima*. (konzolaška verzija) [konzolaška igra]. Sucker Punch Productions.

<sup>80</sup> Sony Interactive Entertainment. (2020.) *Ghost of Tsushima*. (konzolaška verzija) [konzolaška igra]. Sucker Punch Productions.

<sup>81</sup> Stephen Turnbull, *The Mongol Invasions of Japan 1274 and 1281* (Oxford: Osprey Publishing, 2010.), 6.

<sup>82</sup> Morris Rossabi, *Khubilai Khan His Life and Times* (Los Angeles: University of California Press, 2009.), 99-101.



malo obradive površine zbog čega je gusarstvo, uz ribolov, bilo jedno od glavnih načina opskrbe blagom, hranom i drugim potrepštinama.<sup>83</sup>

Car Kublaj-kan oformio je mornaricu od otprilike devetsto brodova sa sedamnaest tisuća vojnika sastavljenih od Mongola, Kineza, Korejaca i drugih naroda koja je otplovila prema otoku Tsushima 2. studenog 1274. godine. Stanovnici Tsushime primijetili su mongolsku armadu 4. studenoga, ali nisu mogli zaustaviti njezino napredovanje prema otoku. Tsushima je u drugoj polovici trinaestoga stoljeća bila pod upravom klana *So*. *So Sukekuni*, vođa klana, bio je vojni guverner otoka te je predvodio obranu. *Sukekuni* je okupio raspoložive snage, otprilike osamdeset oklopljenih samuraja na konjima i rasporedio ih na plaži Komoda, gdje je pristala mongolska mornarica. Ovdje započinje priča igre *Ghost of Tsushima*.<sup>84</sup>

Japanske snage nisu imale šanse protiv vojne sile koju je okupio car Kublaj-kan za pohod na Japan. Japanski branitelji rasporedili su se na plaži Komoda i pripremili se za nadolazeći napad. Na plažu Komodo iskrcalo se oko tisuću mongolskih vojnika. U početku su *Sukekuni* i njegovi samuraji nanosili velike gubitke lakom mongolskom pješastvu odapinjući voleje strijela u njihove redove, ali ubrzo su se morali povući u obližnju šumu. Tako su uspjeli usporiti napredak mongolskih snaga. Zahvaljujući borilačkim vještinama samuraja nanijeli su velike gubitke Mongolima. Unatoč otporu, samuraji nisu mogli potisnuti brojčano nadmoćne Mongole zbog čega su izvršili zadnji konjanički juriš. U jurišu su ubijeni svi preostali branitelji, čime su Mongoli neometano mogli napredovati kroz Tsushimu.<sup>85</sup>

Bitka na plaži Komodo prvi je veliki sukob s Mongolima u *Ghost of Tsushima*. Igra je velikim dijelom povijesno točna, ali neke su činjenice izmijenjene. U igri je prisutno nekoliko anakronizama zbog igračih elemenata i uravnoteživanja povijesne točnosti i zabave. Tako npr. obranu otoka Tsushima vodi knez Shimura dok je u stvarnome svijetu obranu vodio vođa klana *So*, *So Sukekuni*.<sup>86</sup>

Mongole predvodi zapovjednik Kotun-kan (eng. Khotun Khan), izmišljeni lik koji se ne spominje u izvorima o mongolskoj invaziji na Japan. Kotun-kan rođak je cara Kublaj-kana te predstavlja glavnoga antagonista igre. Pod ovlašću cara Kublaj-kana, Kotun-kan predvodi mongolsku vojsku i pomorsku armadu koja vrši invaziju na Japan, a Tsushima predstavlja prvu

---

<sup>83</sup> M. S. Seoh, „A Brief Documentary Survey of Japanese Pirate Activities in Korea in the 13th-15th Centuries“ (Washington: Center for Korea Studies, 1969.), 22-39.

<sup>84</sup> Turnbull, *The Mongol Invasions of Japan 1274 and 1281*, 33-34.

<sup>85</sup> Turnbull, *The Mongol Invasions of Japan 1274 and 1281*, 35-36.

<sup>86</sup> Sony Interactive Entertainment. (2020.) *Ghost of Tsushima*. (konzolaška verzija) [konzolaška igra]. Sucker Punch Productions.

prepreku tome planu. Igrači se susretnu s Kotunom-kanom tijekom iskrcavanja mongolske vojske na plažu Komoda gdje zapovjednik obrane, knez Shimura, pošalje svoga najvještijega ratnika, kneza Harunobu Adachi u dvoboj s najboljim mongolskim ratnikom. Međutim, Kotun-kan zapali Harunobua i odrubi mu glavu, čime se uspostavlja kao antagonist i nemilosrdni, okrutni vođa Mongola.<sup>87</sup>

U obrani plaže Komodo mogu se vidjeti prve izmjene povijesnih činjenica. Obranu plaže Komode i konjanički juriš na iskrcane mongolske snage predvodio je So Sukekuni<sup>88</sup>, dok je njegovu ulogu u *Ghost of Tsushima* preuzeo knez Shimura. Skoro svi glavni likovi u igri izmišljeni su, što znači da knez Shimura, protagonist Jin Sakai i zapovjednik mongolskih snaga Kotun-kan nisu postojali u stvarnome svijetu. Može se zaključiti kako je glavni razlog ovakvog dizajna priče želja razvojnoga studija za povezanošću igrača i likova i veća dramatičnost radnje.

Povijesne osobe teško je prikazati u bilo kojem mediju, a posebno u video igrama. Bilo kakvo odmicanje od njihova lika ili osobnosti može se shvatiti na krivi način: kao izmjenu povijesnih činjenica, umanjivanje važnosti lika i slično. Razvojnome studiju bilo bi teško prikazati So Sukekunija zbog manjka podataka u relevantnim izvorima. Kako bi izbjegli moguće kritike, odlučili su se na izradu fiktivnoga lika po uzoru na Sukekunija, što je praktična i razumna odluka. Također, činjenica da je Sukekuni zamijenjen izmišljenim likom ne predstavlja veliki problem u nastavi povijesti, budući da je to nešto što nastavnici povijesti lako mogu ispraviti. Važnije je točno prepričati povode, uzroke i posljedice povijesnih događaja.

Vjerodostojno prikazivanje povijesti i atmosfere jednoga razdoblja ono je što *Ghost of Tsushima* izvrsno ostvaruje, uz prisutnost par anakronizama radi veće privlačnosti igre. Knez Sukekuni sukobio se s mongolskim snagama na plaži, gdje je osamdeset samuraja, uz njihovu pratnju, zasulo iskrcane mongolske vojnike strijelama. Pružali su težak otpor, no otprilike polovica samurajskih ratnika pala je prije nego što je Sukekuni povukao svoje snage u obližnju šumu nakon čega su izveli posljednji, očajni juriš prema mongolskim redovima.<sup>89</sup>

U *Ghost of Tsushima*, tijekom bitke je izmijenjen. Većina Shimurinih samuraja umre na plaži, uz nekolicinu preživjelih te Shimura padne u zarobljeništvo. Mongoli poslije bitke nastavljaju napredovati otokom i paliti i pljačkati sela, odvoditi stanovnike u zarobljeništvo i mučiti ih na razne, okrutne načine. U igri Shimurin nećak, Jin Sakai, izbjegne smrt te odluči

---

<sup>87</sup> Sony Interactive Entertainment. (2020.) *Ghost of Tsushima*. (konzolaška verzija) [konzolaška igra]. Sucker Punch Productions.

<sup>88</sup> Turnbull, *The Mongols Invasions of Japan 1274 and 1281*, 33.

<sup>89</sup> Ito, 33-36.

spasiti svoga ujaka.<sup>90</sup> Mogući razlog zašto su izmišljeni likovi dodani u *Ghost of Tsushima* jest kako bi Jin imao osobnu motivaciju za svojom potragom i kako bi se igračima bilo lakše povezati s njegovom željom za osvetom.

Tijek narednih događaja skoro je pa isti. U igri, knez Shimura i njegov nećak Jin pošalju dvojicu samuraja po imenu Kotaru i Jiro i gusara po imenu Goro, da se provuku kroz mongolsku armadu i dostave poruku glavnom otoku tražeći svježa pojačanja.<sup>91</sup> Uključivanje gusara Goro služi dvije svrhe: Prvo, kako bi se napravila poveznica s gusarskom tradicijom žitelja Tsushime i drugo, kako bi se povećala dramatičnost opisanih događaja i prijetnja koju su Mongoli predstavljali Japanu. Dobije se dojam kako je pomorska blokada Mongola nepremostiva prepreka te kako su potrebne pomorske vještine jednoga gusara kako bi se na vrijeme upozorilo glavni otok. Može se zaključiti kako takvi dramatični dodatci igri, iako nisu zapisani u izvorima, daju epski prizvuk igri dok istovremeno ne narušavaju njezinu povijesnu autentičnost i dosljednost budući da su određeni stanovnici Tsushime doista i bili gusari.<sup>92</sup>

Haranje mongolskih vojnika po otoku Tsushima neizmijenjeno je u *Ghost of Tsushima*. Mongolski vojnici u stvarnosti i u igri proveli su nekoliko dana pokoravajući Tsushimu, pri tome spaljujući sela i ubijajući većinu stanovništva.<sup>93</sup> U igri je umanjena brutalnost ovih događaja. U nastavi povijesti treba zadržati povijesnu objektivnost i neutralnost. Igra ovo čini na umjeren i uglađen način, te iako su Mongoli prikazani kao neprijatelji, osvajači i pljačkaši, što doista i jesu bili, ne dehumanizira ih se. Povijesni projekti često padnu u zamku subjektivnosti, zbog čega ponekad imaju propagandnu primjesu.

Daljnja odvijanja u igri slična su stvarnim događajima uz dodatak fiktivne konačne bitke radi zadovoljavajućeg završetka igre. Mongoli su nastavili prema otoku Iki, koji se pojavljuje u ekspanziji za glavnu igru, te zatim prema glavnome otoku gdje je snažan tajfun potopio mongolsku armadu.<sup>94</sup> Iz ovoga događaja potiče riječ „kamikaza“ što u prijevodu znači „božanstveni vjetar“. U *Ghost of Tsushima* Mongoli zauzmu cijeli otok te planiraju napredovati dalje prema Japanu, no japanski šogun i samuraji ih naposljetku poraze usred oluje.<sup>95</sup> Na ovaj način, esencija događaja je sačuvana: Mongoli zauzmu Tsushimu, nastave prema Japanu i budu

---

<sup>90</sup> Sony Interactive Entertainment. (2020.) *Ghost of Tsushima*. (konzolaška verzija) [konzolaška igra]. Sucker Punch Productions.

<sup>91</sup> *Isto*.

<sup>92</sup> Seoh, „A Brief Documentary Survey of Japanese Pirate Activities in Korea in the 13th-15th Centuries“, 22-39.

<sup>93</sup> Turnbull, *The Mongol Invasions of Japan 1274 and 1281*, 36.

<sup>94</sup> *Isto*, 36-50.

<sup>95</sup> Sony Interactive Entertainment. (2020.) *Ghost of Tsushima*. (konzolaška verzija) [konzolaška igra]. Sucker Punch Productions.

porażeni usred olujnog nevremena. Jedina je razlika dodatak konačne bitke radi boljeg narativa. Igračima bi vrlo vjerojatno bilo razočaravajuće vidjeti klimaks igre u kojoj mongolska armada bude potopljena prirodnom nepogodom. Učenicima bi lako bilo objasniti razlike između fikcije i stvarnosti, budući da ih nema mnogo.

Razlike između stvarnosti i fikcije vrlo su limitirane, a u igru su stavljene zbog narativnih razloga. Međutim, igra ima nekoliko anakronizama. Ovo bi neki povjesničari mogli zamjeriti i iako su možda nepotrebni, može se razumjeti zašto su stavljeni u igru. Prvi i možda najveći primjer anakronizma jest što samuraji u igri koriste katane. Ova vrsta oružja neće se koristiti još naredna sto trideset godina. U stvarnosti, samuraji su tijekom mongolske invazije koristili mačeve po imenu „tachi“.<sup>96</sup>

Do nastanka i izrade popularnih i lako prepoznatljivih katana doći će 1400. godine. Međutim, bitno je napomenuti kako se katana stil borbe počeo koristiti još krajem dvanaestoga stoljeća. Prelazak sa tachi mačeva na katane dogodio se postupno budući da su katane postajale sve popularnije za korištenje. Naposljetku će katane postati primarno oružje samuraja umjesto luka i strijele.<sup>97</sup>

Katane su uvržene u popularnu kulturu te su postale svojevrsni simbol japanske nacije. Teško je naći neki film, bio on povijesni ili ne, baziran na japanskoj kulturi gdje se ne koriste katane. Stoga ni ne čudi činjenica što se razvojni studio odlučio na ovakav anakronizam uvrstivši katane u *Ghost of Tsushima*. Igrači bi, najvjerojatnije, bili razočarani izostankom katana unutar igre, osim onih igrača koji dobro poznaju japansku povijest. Stoga se razvojnome studiju može oprostiti na ovome anakronizmu.

Jin Sakai i drugi samuraji uz svoje katane koriste i tanto bodeže. Točnije, Jin svoj tanto bodež koristi u bliskoj borbi, kada ga neki od neprijatelja drži u stisku ili sličnoj situaciji. Ovo se na prvu može činiti kao anakronizam, budući da su bodeži upareni s katanama, ali su u stvarnome svijetu također korišteni u kombinaciji s tachi mačevima. Stoga, kada bi se sve katane u igri zamijenile s tachi mačevima, korištenje tanto bodeža i dalje bi imalo smisla čime se može zaključiti kako su povijesno točni.<sup>98</sup>

Element ratničke kulture samuraja koji je povijesno točan i autentičan, ali čija je važnost umanjena iz igračih razloga jest korištenje luka i strijele. Luk i strijela zapravo su bili glavno

---

<sup>96</sup> Stephen Turnbull, *Katana: The Samurai Sword* (Oxford: Osprey Publishing, 2010.), 22-23.

<sup>97</sup> Turnbull, *Katana: The Samurai Sword*, 20-23.

<sup>98</sup> Ito, 20-21.

oružje samuraja, ne tachi mačevi ili katane kako je prikazano u *Ghost of Tsushima*.<sup>99</sup> Jin Sakai može koristiti luk i strijelu redovito tijekom cijele igre, ali luk više služi kao sekundarno oružje naspram katane. No, kao i sa katanama, razumljivo je zašto je razvojni studio luk učinio sekundarnim oružjem i nadopunom katani.

Korištenje luka i strijele imalo je i vjersku svrhu. Prije početka bitke, japanski bi samuraji ispalili jednu strijelu visoko iznad neprijateljskih linija. Ta strijela označavala je početak bitke. Strijela je imala glavu u obliku repe, zbog čega je proizvodila pišteći zvuk dok je prolazila kroz zrak. Ovaj zvuk bio je poziv japanskome božanstvu Kami da skrene svoju pozornost na djela junaštva koja će se upravo izvesti.<sup>100</sup>

Veliki naglasak u igri stavljen je na blisku borbu (eng. „melee combat“) gdje se čitavi odredi, odnosno grupe mongolskih vojnika, vještim korištenjem katane mogu poraziti u svega nekoliko poteza. Igrači element korištenja katane izrazito je zadovoljavajući uz vrhunsku kvalitetu vizualnog i audio dizajna. Ne bi bio isti osjećaj poraziti većinu neprijatelja uz pomoć luka i strijele, iako bi to bilo povijesno točnije, pogotovo kada je u društvu uvržena slika samuraja koji se s katanama bore prsa o prsa. Ova povijesna netočnost stvarno je zanemariva i dovoljno je da nastavnici povijesti svojim učenicima naglase kako su samuraji ipak više koristili luk nego katane.

Jedan vrlo važan element igre koji nije povijesno točan, odnosno koji je anakron jest dizajn samurajskoga oklopa. Samurajski oklop, kakav je prikazan u igri, neće se koristiti još narednih 230 godina. Oklop kakav je prisutan u igri koristit će se tijekom petnaestoga i šesnaestoga stoljeća za vrijeme Oninskoga rata i Sengoku perioda.<sup>101</sup> U stvarnome svijetu, samuraji su koristili O-Yoroi oklop, koji je pružao maksimalnu zaštitu ali umanjenu mobilnost, što nije bio toliki nedostatak s obzirom da su prvotni samuraji bili konjanici čije je primarno oružje bilo luk i strijela.<sup>102</sup> Takav naziv borbe nazivao se *yabusame* što u prijevodu znači „streljaštvo s konja“. <sup>103</sup> Tek će kasnije prijeći na Do-Maru, Haramaki i Tosei-Gusoku oklope, kao što je prikazano u igri.

Šteta je što je razvojni studio zakazao u vizualno možda najvažnijem elementu igre jer su oklopi vrlo važna i prisutna oprema budući da pružaju visoku razinu zaštite. Iako su verzije

---

<sup>99</sup> Turnbull, *The Mongol Invasions of Japan 1274 and 1281*, 29.

<sup>100</sup> Ito, 25.

<sup>101</sup> Trevor Absolon, *Samurai Armour Volume I The Japanese Cuirass* (Oxford: Osprey Publishing, 2017.)

<sup>102</sup> Turnbull, *The Mongol Invasions of Japan 1274 and 1281*, 28.

<sup>103</sup> Ito, 25.

samurajskoga oklopa slične, postoje vizualne i funkcionalne razlike s kojima se može odrediti o kojem je oklopu riječ. Prijašnji anakronizmi mogu se opravdati zbog veće privlačnosti katana i igraćeg dizajna. Ovdje se ne mogu jer su O-Yoroi oklopi vrlo raskošni te bi se svidjeli igračima.

U igri je prisutno korištenje baruta, što pokazuje koliko su azijske civilizacije u ono vrijeme bile naprednije od europskih. U igri se mogu koristiti dimne bombe radi dezorijentacije neprijatelja. Iz izvora je poznato kako su Mongoli koristili bombe, odnosno okruglo lončarsko posuđe napunjeno barutom. Korištenje dimnih bombi od strane Japanaca nikada nije zabilježeno, ali moguće je da su se koristili takvim napravama. U igru su ovakvi alati dodani kako bi se bliska borba učinila još zanimljivijom.<sup>104</sup>

Jedna vrlo atraktivna aktivnost, koja predstavlja suprotnost adrenalinskoj i akcijskoj borbi s Mongolima, jest pisanje i recitiranje haiku poezije. U *Ghost of Tsushima*, igrač može naići na lokacije koje mogu inspirirati Jina koji zatim, uz pomoć obližnjeg okoliša, osmišljava haiku pjesme sa tri stiha po pet, sedam i pet slogova.<sup>105</sup> Međutim, ovo je anakronizam, s obzirom kako u to vrijeme haiku poezija nije postojala. Najbližnja vrsta poezije bile su hokku pjesme, ali one su služile kao uvodna strofa drugoj vrsti pjesme koja se zove renga.<sup>106</sup> Hokku će se kao samostalna pjesma pojaviti tek u sedamnaestome stoljeću, a ime će promijeniti u haiku tek u devetnaestome stoljeću.<sup>107</sup>

Može se zaključiti kako je *Ghost of Tsushima* izrazito kvalitetna i povijesno točna igra, možda čak i najkvalitetnija od analiziranih računalnih RPG igara. Skoro sve, od lokaliteta do atmosfere jednoga povijesnoga razdoblja i područja izvršno je dizajnirano. Naravno, i u *Ghost of Tsushima* prisutni su određeni anakronizmi i povijesne netočnosti, ali mogu se opravdati zbog boljeg igraćeg dizajna. Tako su primjerice u igri prisutne katane, koje su možda najpoznatije oružje japanske povijesti. Katane se neće koristiti još naredna dva stoljeća, no razumljivo je zašto su stavljene u igru, upravo zbog njihove prepoznatljivosti. Isto tako, naglasak je više stavljen na blisku borbu nego na daljinu, iako je glavno oružje samuraja bio luk. No i taj je element dizajna razumljiv budući da je bliska borba kvalitetno određena uz vrhunske animacije i adrenalinsku borbu.

---

<sup>104</sup> Turnbull, *The Mongol Invasions of Japan 1274 and 1281*, 26.

<sup>105</sup> Sony Interactive Entertainment. (2020.) *Ghost of Tsushima*. (konzolaška verzija) [konzolaška igra]. Sucker Punch Productions.

<sup>106</sup> William J. Higginson, Penny Harter, *The Haiku Handbook How to Write, Share, and Teach Haiku* (William J. Higginson, 1985.), 7-11.

<sup>107</sup> *Isto*, 20-21.

Najveća pogreška jest korištenje anakronog oklopa iz Sengoku perioda. Ovaj igraći dizajn je zbunjujuć budući da postoje vrlo opravdani razlozi zašto se baš O-Yoroi oklopi koriste tijekom trinaestoga stoljeća. Samuraji su se tada još uvijek pretežito borili kao konjica, stoga su mogli žrtvovati mobilnost za veću zaštitu. O-Yoroi oklopi također su vrlo prepoznatljivi i atraktivnog izgleda pa je ovo jedna od rijetkih, ali velikih povijesnih netočnosti koju nastavnici povijesti moraju ispraviti.

Osim toga, krivo se koristi naziv haiku za hokku pjesme no to je vrlo minorna netočnost koja se također lagano ispravi. *Ghost of Tsushima* kvalitetno se može iskoristiti u nastavi za prikaz japanske kulture i povijesti. Mongolska invazija vrlo je kvalitetno dramatizirana te su strahote rata prikazane uz pridržavanje povijesne objektivnosti. Igra sadrži i elemente japanske mitologije pa se i oni mogu podučiti na nastavi. Vrijednost igre *Ghost of Tsushima* još je veća budući da je nastava povijesti u Republici Hrvatskoj pretežito eurocentrična pa učenici uz pomoć ovakve RPG igre mogu ponešto naučiti i o dalekom istoku.

#### 4.3 *Kingdom Come: Deliverance*

*Kingdom Come: Deliverance* računalna je RPG igra češkoga razvojnoga studija Warhorse Studios. *Kingdom Come: Deliverance* računalni je RPG smješten u Bohemiji 1403. godine. Nakon smrti cara Svetoga Rimskoga Carstva Karla IV., krunu nasljeđuje njegov sin Vjenceslav IV. Vjenceslav IV. neučinkoviti je vladar koji je više posvećen zadovoljavanju vlastitih potreba nego upravljanjem carstvom. Zbog svoje vladavine dolazi u sukob s plemstvom koje se okreće ugarskom vladaru Žigmundu Luksemburškom. Žigmund Luksemburški odlučuje izvesti invaziju na Bohemiju zbog čega rodno selo protagonista Henrija, Srebrne Skalice, bude uništeno i spaljeno.<sup>108</sup>

Ovim činom započinje *Kingdom Come: Deliverance* te se igrači nađu u ulozi nesposobnog i lijenog kovačevog sina Henrija, koji ne zna čitati i baratati mačem ili drugim hladnim oružjem. Na prvi pogled, ovakav se protagonist može činiti dosta neatraktivnim, ali *tabula rasa* lik služi kao izvrsna mehanika za napredovanje. Do kraja igre Henri postane vješt mačevalac, nauči rukovati lukom i strijelom, jahati, spravljeti medicinske napitke i otrove, čitati i pisati te postane snažan i brz. Kasnije se otkrije kako je Henri nelegitimni sin lokalnoga plemića, zbog čega postane vitezom. Igrač kroz kampanju vidi i osjeti Henrijev napredak od ispodprosječnoga kmeta do vještoga viteza i vojskovođe, zbog čega igra pruža rijetko viđenu

---

<sup>108</sup> „Kingdom Come: Deliverance“ kingdomcomerpg.com, pristup ostvaren 13. VIII. 2022., <https://www.kingdomcomerpg.com/>

razinu užitka. Može se zaključiti kako je *Kingdom Come: Deliverance* punokrvna računalna RPG igra, a također je dostupna i na konzolama stare i nove generacije.<sup>109</sup>

*Kingdom Come: Deliverance* s igrača je perspektive solidan računalni RPG koji pruža mnoge načine napredovanja uz istraživanje otvorenoga svijeta temeljenog na srednjovjekovnoj Bohemiji tj. modernoj Češkoj. Igra može dobro poslužiti u nastavi povijesti pod uvjetom da su nastavnici povijesti prisutni kako bi ispravili povijesne netočnosti.<sup>110</sup> U *Kingdom Come: Deliverance* može se pronaći nekoliko anakronizama. Njih je detaljno istražio Patrik Pokupić u svome diplomskome radu „Srednjovjekovna povijest u računalnim igrama“. Pokupić je kritičan prema povijesnim netočnostima i anakronizmima unutar igre budući da je razvojni studio Warhorse Studios cjelokupni marketing za *Kingdom Come: Deliverance* temeljio na povijesnoj točnosti igre.<sup>111</sup>

Anakrone ili povijesno netočne građevine mogu izrazito narušiti autentičnost srednjovjekovnih RPG igara kao što je slučaj u *Assassin's Creed Valhalla*. Vrlo je važno analizirati koliko su razne građevine u *Kingdom Come: Deliverance* povijesno točne za Bohemiju u petnaestome stoljeću.

Obrambena arhitektura istoga je dizajna kroz cijeli otvoreni svijet Bohemije. Takav dizajn igri daje uniformiranost i koherentnost, ali je i povijesno točno. Obrambene bi fortifikacije jednoga područja u određenom povijesnom razdoblju sadržavale iste elemente budući da su građene po tada modernim standardima izrade, a starije bi utvrde bile modernizirane koliko je moguće. Obrambene utvrde u petnaestome i šesnaestome stoljeću prijelazne su utvrde budući da se barut počeo koristiti diljem Europe. Barut su u Europu donijeli Arapi koji su trgovali i s istokom i sa zapadom. Prvi pisani spomen baruta nalazi se u knjizi *De Mirabili Potestate Arti set Naturae* iz 1242. koju je napisao franjevački fratar Roger Bacon. S pojavom baruta došlo je i do pojave artiljerije, zbog čega je moralo doći i do redizajna utvrda.<sup>112</sup>

Međutim, ovaj redizajn nije se dogodio preko noći, već postupno. Visoki zidovi dvoraca i utvrda postali su ranjivi topovskoj paljbi, ali bilo je malo europskih vladara koji su mogli priuštiti takvo naoružanje. Dvorci izgrađeni u ranijim stoljećima i dalje su bili vojna i trgovačka

---

<sup>109</sup> Warhorse Studios, Prime Matter. (2018.) *Kingdom Come: Deliverance*. (PC verzija) [računalna igra]. Warhorse Studios.

<sup>110</sup> *Isto*.

<sup>111</sup> Patrik Pokupić, „Srednjovjekovna povijest u računalnim igrama“ (diplomski rad, Sveučilište u Osijeku, 2021), 39-45.

<sup>112</sup> Jean-Denis G.G. Lepage, *Castles and Fortified Cities of Medieval Europe An Illustrated History* (Jefferson: McFarland & Company, 2002.), 178.



središta, bilo ih je potrebno samo dodatno nadograditi. Dvorci će se nadograđivati od 1450. godine pa nadalje, a budući da je *Kingdom Come: Deliverance* smješten u 1403. može se zaključiti kako su dvorci unutar igre, iz ranijega razdoblja, još uvijek nepromijenjeni.<sup>113</sup>

Dvorci trinaestoga i četrnaestoga stoljeća nastali su kao posljedica Stogodišnjeg rata. Zapravo, vrlo je malo utvrda nastalo tijekom toga razdoblja, ali su mnoge postojeće utvrde modernizirane kako bi se mogle nositi s razbojnicima koji su pljačkali i uništavali okolnu zemlju. Ove inovacije proširile su se ostatkom Europe, a jedna od glavnih inovacija drvene su pregrade (eng. „machicolations”). Ove pregrade potječu s Bliskog istoka, a omogućavale su braniteljima utvrda da bacaju predmete na opsadne vojnike. Osim toga, opkopi su bili dublji, a zidine i tornjevi viši. S izumom baruta ove pregrade izgubile su na važnosti, ali tijekom 1403. godine i dalje su bile korisne, posebno u Bohemiji.<sup>114</sup>

Vrhovi bedema u *Kingdom Come: Deliverance* sadrže drvene pregrade s uskim otvorima kojima su se koristili strijelci. Te drvene pregrade lagano su izbočene, posebno iznad ulaznih vrata utvrde kako bi se prodor opsjedajuće vojske mogao usporiti ili zaustaviti odapinjanjem strijela i kamenja. Ove se drvene pregrade nisu nalazile na svim zidinama budući da nisu svi dijelovi dvorca morali biti branjeni. Generalni dizajn dvoraca kockastog je oblika i velike visine. Oko dvoraca nalaze se široki jarci koji dodatno otežavaju opsadu te su također vrlo duboki. Može se zaključiti kako su dizajni dvoraca vjerni verzijama iz trinaestoga i četrnaestoga stoljeća bez modifikacija uzrokovanih sve češćim korištenjem baruta. U igri nije prisutna artiljerija, zbog čega je ovakav dizajn logičan.<sup>115</sup>

Velika lučna vrata činila su glavni ulaz u dvorce. Imala su popratni most koji se tijekom opsade mogao podići. Ovim mostom i ulazom koristili su se trgovačke i vojne karavane koje su donosile robu, namirnice i oružja u dvorac. Pored glavnih lučnih vrata također su se nalazila i manja vrata sa zakrivljenim lukom. Njima se služila obrambena posada dvorca. Poneki gradovi imali su dva ili više ulaza. Jedan ulaz mogao je voditi u rezidencijalno područje, a drugi u dvorac. U *Kingdom Come: Deliverance* svi vanjski elementi obrambenih fortifikacija prisutni su i vjerno rekreirani.<sup>116</sup> Razvojni tim posvetio je veliku pažnju dizajnu dvoraca, pri tome zanemarujući neke druge elemente.

---

<sup>113</sup> Lepage, *Castles and Fortified Cities of Medieval Europe*, 186.

<sup>114</sup> Isto, 137-138.

<sup>115</sup> Warhorse Studios, Prime Matter. (2018.) *Kingdom Come: Deliverance*. (PC verzija) [računalna igra]. Warhorse Studios.

<sup>116</sup> Lepage, *Castles and Fortified Cities of Medieval Europe An Illustrated History*, 138-140.

Glavne potrage dio su sveobuhvatne priče igre *Kingdom Come: Deliverance*. Nadovezuju se jedna na drugu i po njihovom završetku igrač je prešao igru. Kao i skoro svaki računalni RPG, *Kingdom Come: Deliverance* ima pregršt sporednih potraga koji ne moraju biti dio glavne priče. Sporedne misije nadopunjuju glavnu priču s dodatnim detaljima ili im daju potpuno novu perspektivu. U mnogim slučajima one su priča sama za sebe. Samodostatne su budući da se ne oslanjaju na prijašnje potrage te imaju zaokružen i zadovoljavajući završetak.

Potrage koje istražuju svakodnevni život srednjovjekovnih stanovnika mogu se izvrsno iskoristiti u nastavi povijesti. Na prvi se pogled mogu činiti nezanimljivima, ali daju nam mikrohistorijski uvid u Bohemiju tijekom petnaestoga stoljeća. Mikrohistorijski pristup zapostavljen je u korist političke ili vojne povijesti, zbog čega sporedne potrage u *Kingdom Come: Deliverance* mogu biti vrlo korisne.

Neke sporedne misije ne prikazuju Srednji vijek na povijesno točan način. Patrik Pokupić detaljno je analizirao jednu takvu potragu „Playing with the Devil“. Henri tijekom igre naiđe na tri vještice u šumi koje su prikazane na senzacionalan način: „Na podu imaju iscrtan pentagram od krvi te nabijaju glavu jarca na kolac. Nakon što to igrač vidi ima dvije opcije: pozvati selo koje će uz pomoć svećenika pokrenuti lov na vještice te kasnije te tri žene zapaliti na kolcu ili im se priključiti te proživjeti iskustvo konzumiranja opijata. Ovo je vrlo čudan prikaz stvarnosti i više podsjeća na nekakvu kreativnu viziju *developera* nego na fenomen iz 15. stoljeća.“ „Ovakvo shvaćanje vještica je ujedno dio pop kulture, ali nikako nije bilo razmišljanje koje je prevladavalo u 15. stoljeću, te i ako bi se na nekoga sumnjalo da je bila vještica svakako taj događaj ne bi izgledao kako je prikazan u toj sceni.“<sup>117</sup> Kolega Pokupić opravdano je kritičan prema netočnom prikazu vještica i maleficija u srednjem vijeku. Takvim povijesno netočnim potragama nije mjesto u igri koliko god bile zanimljive.

Oklop je povijesno točniji, ali ne puno. Dizajn srednjovjekovnoga oklopa standardiziran je u razdoblju od 1380. do 1400. godine. Tehnika prekrivanja oklopa s tkaninama izumrla je do sedamdesetih godina četrnaestoga stoljeća. Oklopi su se vjerojatno prekrivali kako bi se zaustavilo njihovo hrđanje. Međutim, jedna cjelovita metalna ploča postala je standardni komad opreme. Oklopi u petnaestome stoljeću pokazivali su vrlo malo regionalnih razlika. Kod oklopa u *Kingdom Come: Deliverance* ipak postoje povijesne netočnosti i anakronizmi. Prva netočnost jest što je oklop u igri predebeo u razini struka. Slikovni izvori petnaestoga stoljeća prikazuju oklope u obliku pješčanoga sata (nje. „kastenbrust“). Kod takvih oklopa gornji je trup izbočen,

---

<sup>117</sup> Pokupić, „Srednjovjekovna povijest u računalnim igrama“, 41.

struk sužen dok se donji trup ponovno širi baš kao pješčani sat. Razlog zašto je oklop takvoga dizajna jest zato što su njemački kovači oklopa pokušavali imitirati dizajn civilne nošnje.<sup>118</sup> Dizajn oklopa u *Kingdom Come: Deliverance* nije u obliku pješčanoga sata. Oklopi bi zapravo trebali biti izrađeni po mjeri vojnika i plemića. Moguće je da nisu zato što protagonist Henri može odjenuti oklop poraženih boraca. Ne bi bilo logično da Henri može koristiti oklop koji je izrađen po mjeri drugoga čovjeka.

*Kingdom Come: Deliverance* preveliki naglasak stavlja na mačeve, slično kao što se *Ghost of Tsushima* usredotočuje na katane. Mačevi su više služili kao sporedno oružje. Razlog zašto su mačevi stavljeni u prvi plan vjerojatno leži u popularnoj kulturi. U većini filmova i serija glavno oružje viteza je mač. Razvojni je studio vjerojatno smatrao kako će igrači pozitivnije reagirati na mačeve. Helebarde su se češće koristile pa bi trebale biti prisutnije.

Određene podvrste mačeva pogrešno se koriste. U igri su prisutni falchion mačevi, oružja koja su se izrađivala i koristila u razdoblju od trinaestoga do šesnaestoga stoljeća. Falchion mačevi europskoga su podrijetla i imaju blago zaobljenu oštricu koja je naoštrena samo s jedne strane.<sup>119</sup> NPC likovi u sukobu s igračevim likom ili drugim neprijateljima na protivnike nasrću stranom koja nije naoštrena. Važan detalj koji je trebao biti uočen tijekom razvoje igre budući da je povijesno netočan. Ovakvi detalji, kada se nakupe, narušavaju povijesnu autentičnost.<sup>120</sup>

U igri su prisutni samo lukovi. Samostreli su se koristili diljem Europe pa je zbunjujuća njihova odsutnost. Samostreli su se proizvodili u velikim količinama i bili su lakši za rukovati. Samostrel je trebalo nategnuti, staviti i zapeti strijelju za polugu, naciljati protivnika i odapeti projektil. Samostreli su bili učinkoviti i pri obrani utvrda. Strijelci su se mogli sakriti iza bedema kako bi ponovno napunili samostrel. Ne uključiti samostrele u igru povijesno je netočno. Igrači bi sigurno uživali u korištenju samostrela pa je ovo promašena prilika.<sup>121</sup>

Još jedno dalekometno oružje izostavljeno je iz *Kingdom Come: Deliverance*. Izvori o Husitskim ratovima, koji su se vodili na području Bohemije u razdoblju od 1419. do 1434. godine, spominju korištenje vatrenoga oružja. Tijekom Husitskih ratova, vođenih između

---

<sup>118</sup> Ewart Oakeshott, *European Weapons and Armour From the Renaissance to the Industrial Revolution* (Woodbridge: The Boydell Press, 2000.), 81-85.

<sup>119</sup> Oakeshott, *European Weapons and Armour From the Renaissance to the Industrial Revolution*, 152.

<sup>120</sup> Warhorse Studios, Prime Matter. (2018.) *Kingdom Come: Deliverance*. (PC verzija) [računalna igra]. Warhorse Studios.

<sup>121</sup> Kelly DeVries, Robert Douglas Smith, *Medieval Military Technology* (Toronto: University of Toronto Press Incorporated, 2012.)

Husita i Katolika, spominje se korištenje ručnih topova. Ručni topovi smatraju se prethodnicima pištolja iako nisu imali okidač. Vojnici opremljeni ručnim topovima morali su zapaliti barut u cijevi s vanjskim izvorom vatre.<sup>122</sup> Igračima i povjesničarima sigurno bi se svidjela ideja korištenja vatrenoga oružja u srednjemu vijeku. Umetanje ručnih topova u *Kingdom Come: Deliverance* bilo bi zabavno i povijesno točno.

Uz sve anakronizme i povijesne netočnosti koje su prisutne u igri, *Kingdom Come: Deliverance* može dobro poslužiti u nastavi povijesti. Kada se detaljno analiziraju pojedini elementi igre moguće je pronaći čitav niz povijesnih netočnosti, što može narušiti njezinu autentičnost. Oklopi su donekle povijesno točni, ali većina nije u obliku pješčanoga sata što je netočno za to razdoblje. Kroz hlače većine NPC likova može se vidjeti njihovo međunožje, koje je pokriveno donjim rubljem, što je još jedna povijesna netočnost.

Oružje je adekvatno dizajnirano, ali preveliki je naglasak stavljen na mačeve. Međutim, čak se i kod oružja mogu pronaći povijesne netočnosti kao što je korištenje nenaostrene strane falchion mačeva. Ovo je veliki propust koji nije trebao dospjeti u konačnu verziju igre. Također, igra ne sadrži samostrele koji su se koristili u tome razdoblju kao ni vatreno oružje poput ručnih topova.

Najbolji način za iskoristiti igru u nastavi povijesti bio bi za prikaz srednjovjekovnoga života i arhitekture. Dvorci, utvrde i gradovi odlično su rekreirani. Crkve su detaljno uređene i povijesno točne te se u njima koriste teksture visoke rezolucije za što bolji doživljaj. Gradovi su veliki, prostrani i popunjeni velikim brojem NPC likova koji obavljaju svoje dnevne rutine. Igra predstavlja fantastičan alat za staviti učenike u sredinu jednoga srednjovjekovnoga grada, kako bi vidjeli kako je izgledao život u srednjemu vijeku. *Kingdom Come: Deliverance* može poslužiti kao zamjena terenskoj nastavi te učenici iz prvoga lica mogu vidjeti dizajn srednjovjekovnih obrambenih fortifikacija.

Kada se *Kingdom Come: Deliverance* gleda cjelokupno, vrlo je kvalitetan računalni RPG. Dovoljna je prisutnost nastavnika povijesti kako bi ispravili povijesne netočnosti. Prednost kod igranja na osobnim računalima jest što se svi nedostaci mogu nadomjestiti modifikacijama. Tako se u igru mogu modificirati autentični oklopi, samostreli i točnija odjeća, što bi *Kingdom Come: Deliverance* učinilo još privlačnijim za korištenje na nastavi.

---

<sup>122</sup> Stephen Turnbull, *The Hussite Wars 1419-36* (Oxford: Osprey Publishing, 2004.), 35-41.

## 5. Zaključak

Tijekom rada analizirane su tri računalne RPG igre: *Assassin's Creed Valhalla*, *Ghost of Tsushima* i *Kingdom Come: Deliverance*. Sve tri igre visokobudžetni su naslovi modernoga dizajna. To podrazumijeva visoke troškove produkcije, naprednu grafiku, velik broj igranih scena, otvoreni svijet i koreografsku borbu. Svi elementi mogu se pronaći u sve tri igre u većoj ili manjoj mjeri, što ih čini RPG igrama. Sve su smještene u srednji vijek, što ih čini primjerenim uzorcima za povijesnu analizu i analizu njihove moguće primjene u nastavi.

Prva analizirana igra bila je *Assassin's Creed Valhalla* koja sadrži dosta povijesnih netočnosti, čime je igra neautentična. Puno povijesnih elemenata odrađeno je krivo, od anakrone arhitekture do povijesno netočnoj vikinškog oklopa do prikaza Iraca koji nema veze sa stvarnošću. Koristiti *Assassin's Creed Valhalla* u nastavi povijesti bilo bi vrlo izazovno. Mnogi aspekti igre koji su konfliktni s povijesnom stvarnošću samo bi zbunjivali učenike i izazivali frustracije. Igrajući igru, učenici bi dobili krivu perspektivu o tom povijesnom razdoblju što bi samo otežalo posao nastavnika.

*Ghost of Tsushima* puno je kvalitetniji u tome pogledu. Autentično prikazuje kulturu i atmosferu Japana u trinaestome stoljeću uz pridržavanje povijesnoga narativa. Vjerno rekreira slijed događaja tijekom prve mongolske invazije: iskrcavanje na plaži Komodo, pljačkanje i uništavanje otoka Tsushima i potop mongolske armade blizu glavnoga otoka. Neki događaji izmijenjeni su kako bi igra bila privlačnija igračima te su ubačeni izmišljeni likovi zbog boljeg narativa i veće dramatičnosti događaja. To samo obogaćuje igru i čini ju privlačnim alatom za korištenje u nastavi povijesti.

*Kingdom Come: Deliverance* nalazi se negdje između dvije prethodno navedene igre. Igra ima dosta povijesnih netočnosti i anakronizama, iako se reklamirala kao povijesno najtočnija igra do sada. To jednostavno nije istina. Odjeća, oklopi i oružja u igri nisu na jednakoj razini kvalitete kao što su primjerice glavne i sporedne misija te arhitektura. Arhitektura i lokaliteti kvalitetno su dizajnirani i vjerni stvarnome životu pa se ovaj računalni RPG može koristiti kao zamjena terenskoj nastavi. Dijelovi koji su netočni mogu se lagano ispraviti uz pomoć modifikacija. Općenito gledano, *Kingdom Come: Deliverance* i dalje je vrlo primamljiv alat za korištenje u nastavi povijesti.

Moderni napredak u tehnologiji omogućio nam je da preko bilo kojeg uređaja, uz pomoć brze i stabilne internetske veze možemo pristupiti snažnim računalima kako bismo igrali zahtjevne računalne igre. Na ovaj način, igre kao što su *Assassin's Creed Valhalla*, *Ghost of*

*Tsushima i Kingdom Come: Deliverance* mogu se kvalitetno iskoristiti u nastavi povijesti uz vrlo malo pripreme. Međutim, kvaliteta nastavnoga sati ovisit će o povijesnoj točnosti igre, ne o dostupnosti adekvatne opreme. Nabava uređaja i igara zapravo je najmanji problem budući da učenici u mnogim školama diljem Republike Hrvatske imaju tablete i pristup internetu a ključevi za igre mogu se naći po niskim cijenama. Problem je kako iskoristiti igre.

Igre kao što su *Ghost of Tsushima* i *Kingdom Come: Deliverance* lako se mogu ukomponirati u nastavu povijesti. Ali igre kao što su *Assassin's Creed Valhalla* samo bi otežavale podučavanje određenih povijesnih razdoblja. Čak i u iznimno kvalitetnim igrama mogu se pronaći netočnosti i anakronizmi, stoga je potrebna stalna prisutnost nastavnika kako bi ispravio sve potencijalne nepravilnosti i učenicima ukazivao na njih. Sve u svemu, računalne RPG igre s tematikom srednjega vijeka predstavljaju koristan alat s kojim se nastava povijesti, koja je često dosadna učenicima, može učiniti zanimljivom na razne načine.

Međutim, ovdje se pojavljuje potencijalni problem gdje bi se nastava povijesti pretvorila u igranje igara bez nekakvog konkretnog odgojno-obrazovnog ishoda. Računalne RPG igre u nastavi povijesti trebale bi služiti kao zanimljiva dopuna gradivu, ne njegova zamjena. Ne bi bilo praktično učenicima omogućiti pristup prijenosu igara tijekom nastave. Za potrebe nastavnoga sata, nastavnik uz pomoć streaming usluga može pokrenuti određenu igru i prikazati neke njezine elemente dok istovremeno objašnjava prisutne povijesne činjenice i fenomene. Učenici mogu pristupiti igrama u svoje slobodno vrijeme, radi razonode ili kao nadopuna učenju, pazeći pri tome da ne nasjedaju na povijesne netočnosti koje se nalaze u određenim naslovima.

Razlog zašto su računalne igre najprimjerenije za nastavu povijesti, a ne njihove verzije za konzole, jest zato što je računalne igre moguće modificirati uz pomoć korisničkih modifikacija. Skoro svaka računalna igra ima predanu i talentiranu zajednicu igrača koji prave besplatne modifikacije za igre, kao što su: novi oklopi, oružja, misije ili mala podešenja igre kako bi ista bila teža, lakša, pristupačnija i slično. Modifikacije su potencijalno odličan način za ispravljanje raznoraznih povijesnih netočnosti i anakronizama, kao što je bio slučaj u *Assassin's Creed Valhalla* i *Kingdom Come: Deliverance*. Međutim, sve ovisi o zajednici igrača koja pravi modifikacije i jesu li više fokusirani na povijesni realizam, tehničku stranu igre ili dodavanje fantazijskih elemenata. Ako i ne postoje modifikacije koje bi igre učinile povijesno realističnijima, na satu su uvijek prisutni nastavnici koji mogu uputiti učenike na nepravilnosti uz pomoć povijesnih izvora i drugih audiovizualnih sredstava.

## 6. Popis literature

1. Absolon, Trevor. *Samurai Armour Volume I The Japanese Cuirass*. Oxford: Osprey Publishing, 2017.
2. Barton, Matt i Stacks, Shane. *Dungeons & Desktops: The History of Computer Role-playing Games Second Edition*. Boca Raton: CRC Press, 2019.
3. DeVries, Kelly; Smith, Robert Douglas. *Medieval Military Technology*. Toronto: University of Toronto Press Incorporated, 2012.
4. Gravett, Christopher. *English Castles 1200-1300*. Oxford: Osprey Publishing, 2009.
5. Hadley, Dawn M. „The Winter Camp of the Viking Great Army, AD 872-3, Torksey, Lincolnshire.“ *The Antiquaries Journal*. London: The Antiquaries Journal, 2016.
6. Jesch, Judith. *Women in the Viking Age*. Woodbridge, The Boydell Press, 1991.
7. King, Brad; Borland, John. *Dungeons and Dreamers: The Rise of Computer Game Culture*. Emeryville: The McGraw-Hill Companies, 2003.
8. Lepage, Jean-Denis G.G. *Castles and Fortified Cities of Medieval Europe An Illustrated History*. Jefferson: McFarland & Company, 2002.
9. Mätyrä, Wolf. „role-playing games (RPGs)“. U *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*. 540-544. Santa Barbara: Greenwood, 2012.
10. Oakeshott, Ewart. *European Weapons and Armour From the Renaissance to the Industrial Revolution*. Woodbridge: The Boydell Press, 2000.
11. Richards, Julian D. *The Vikings: A Very Short Introduction*. New York: Oxford University Press, 2005.
12. Rossabi, Morris. *Khubilai Khan His Life and Times*. Los Angeles: University of California Press, 2009.
13. Turnbull, Stephen. *Katana: The Samurai Sword*. Oxford: Osprey Publishing, 2010.
14. Turnbull, Stephen. *The Hussite Wars 1419-36*. Oxford: Osprey Publishing, 2004.
15. Turnbull, Stephen. *The Mongol Invasions of Japan 1274 and 1281*. Oxford: Osprey Publishing, 2010.
16. Williams, Gareth. *Weapons of the Viking Warrior*. Oxford: Osprey Publishing, 2019.
17. Winroth, Anders. *The Conversion of Scandinavia*. London: Yale University Press, 2012.

18. <https://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-is-dnd/classes/fighter> pristupljeno 4. kolovoza 2022.
19. <https://dnd.wizards.com/resources/character-sheets> pristupljeno 4. kolovoza 2022.
20. <https://epale.ec.europa.eu/hr/blog/studija-slucaja-oblik-kvalitativnog-istrazivanja-goran-lapat> pristupljeno 7. rujna 2022.
21. [https://www.dfa.ie/media/dfa/alldfawebsitemedia/ourrolesandpolicies/about\\_ireland\\_ireland\\_in\\_brief.pdf](https://www.dfa.ie/media/dfa/alldfawebsitemedia/ourrolesandpolicies/about_ireland_ireland_in_brief.pdf) pristupljeno 10. kolovoza 2022.
22. <https://www.digitaltrends.com/gaming/what-is-cloud-gaming-explained/> pristupljeno 16. kolovoza 2022.
23. <https://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=40227> pristupljeno 7. rujna 2022.
24. <https://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=40227> pristupljeno 7. rujna 2022.
25. <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=66211> pristupljeno 8. kolovoza 2022.
26. <https://www.gamesradar.com/sony-wants-to-triple-its-pc-gaming-revenue-in-the-next-12-months/> pristupljeno 10. kolovoza 2022.
27. <https://www.imdb.com/title/tt1541718/> pristupljeno 4. kolovoza 2022.
28. <https://www.kingdomcomerpg.com/> pristupljeno 13. kolovoza 2022.
29. <https://www.makeuseof.com/mods-video-games/> pristupljeno 17. kolovoza 2022.
30. <https://www.nvidia.com/en-eu/geforce-now/> pristupljeno 16. kolovoza 2022.
31. <https://www.pcgamer.com/nvidia-leaked-games-list-pc/> pristupljeno 10. kolovoza 2022.
32. <https://www.playstation.com/en-us/games/ghost-of-tsushima/> pristupljeno 10. kolovoza 2022.
33. <https://www.playstation.com/hr-hr/ps-plus/?smcid=pdc%3Ahr-hr%3Aprimary%20nav%3Amsg-services%3Aps-plus> pristupljeno 16. kolovoza 2022.
34. <https://www.thewitcher.com/en/witcher3> pristupljeno 3. kolovoza 2022.
35. [https://www.youtube.com/watch?v=11Y\\_Q1w-d\\_E](https://www.youtube.com/watch?v=11Y_Q1w-d_E) pristupljeno 10. kolovoza 2022.
36. <https://www.youtube.com/watch?v=9FcXIum4l6Q> pristupljeno 5. kolovoza 2022.
37. <https://www.youtube.com/watch?v=FhfPsSx6DBU> pristupljeno 13. kolovoza 2022.
38. <https://www.youtube.com/watch?v=m9ChN4-jVeY> pristupljeno 10. kolovoza 2022.

Korišteni predlošci računalnih igara i igara za konzole

1. Focus Entertainment. (2019.) *A Plague Tale: Innocence*. (PC verzija) [računalna igra]. Asobo Studio.



2. Sony Interactive Entertainment. (2020). *Ghost of Tsushima*. (PC verzija) [računalna igra]. Sucker Punch Productions.
3. Ubisoft. (2007.) *Assassin's Creed*. (PC verzija) [računalna igra]. Ubisoft Montreal.
4. Ubisoft. (2009.) *Assassin's Creed II*. (PC verzija) [računalna igra]. Ubisoft Montreal.
5. Ubisoft. (2010.) *Assassin's Creed: Brotherhood*. (PC verzija) [računalna igra]. Ubisoft Montreal.
6. Ubisoft. (2010.) *Assassin's Creed: Brotherhood*. (PC verzija) [računalna igra]. Ubisoft Montreal.
7. Ubisoft. (2011.) *Assassin's Creed: Revelations*. (PC verzija) [računalna igra]. Ubisoft Montreal.
8. Ubisoft. (2012.) *Assassin's Creed III*. (PC verzija) [računalna igra]. Ubisoft Montreal.
9. Ubisoft. (2017.) *Assassin's Creed Origins*. (PC verzija) [računalna igra]. Ubisoft Montreal.
10. Ubisoft. (2020). *Assassin's Creed Valhalla*. (PC verzija) [računalna igra]. Ubisoft Montreal.
11. Warhorse Studios, Prime Matter. (2018). *Kingdom Come: Deliverance*. (PC verzija) [računalna igra]. Warhorse Studios.